週刊 セガ新ハード、ドリームキャストついに発表! D2もドリームキャストで!!

SEGA SATURN MAGAZINE

セガサターンマガジン

1998/vol.18
6/12
特別定価380円

緊急速報!! 全32ページ!

新ハード発売は今年11月20日! 同時発売ソフトは5タイトル!

セガ新ハード ドリームキャスト 詳細ついに発表!!

画面初公開!! 制作発表会とD2の真実!

Dの食卓2 ドリームキャストで発売決定!!

特報!!

グランディア～デジタルミュージアム～
スレイヤーズ ろいやる2
サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～
日本チームの監督になろう!～世界初、サッカーRPG～
バッケンローダー
神宮寺三郎～夢の終わりに～

セガサターンソフト 徹底攻略COMPLETE GUDE!

スーパーロボット大戦F～完結編～
少女革命ウテナ いつか革命される物語
メルティランサーRe-inforce

SEGASATURN

SOFT BANK

恋の魔法おしえ。

友情と恋愛がいっぱいの魔法学園生活。
ちょっぴり大人っぽくなった仲間たちとまた逢えるネ。
パソコン版にはない新たなイベントもぞくぞく追加。

PlayStation
SEGA SATURN

予約して！はまってトクする！

Wキャンペーン

その1

「クロス」ご予約プレゼント

発売まで待てない?予約者全員に体験版をプレゼント!

「クロス探偵物語」を店頭にてご予約して頂いた方全員に、もれなく“クロス探偵物語体験版”をプレゼント。
内容は製品版の1部をそのままプレイできる特別仕様!
さらにテーマ曲「ピチカート・ファイヴ」の「大都会交響楽」も収録。5000シーンの世界やマッハシークの速さなど「クロスの世界」をいち早くお試し頂けます。

予約受付期間 6月10日まで

その2

最少コマンドリーグ

クロスを解いて豪華賞品をゲットせよ!!

「クロス探偵物語」を解き終えたあなたは、出力されたパスワードを葉書に書いてワークジャムに送ろう。解析の結果、最短で「クロス探偵物語」をクリアされた方には、「イタリア旅行」、「DVDプレーヤー」、「MDプレーヤー」など豪華賞品をプレゼント。
その他、応募者全員の中から抽選で50名様にオリジナルテレカをプレゼント。

ペア1組様

1名様

2名様

版をプレゼント!

なんと、7本ものアドベンチャーゲームが1本に・
登場人物は100人以上・先進のエンジン“マッハシーク”搭載・
5,000シーンすべてのグラフィックに32,000色モード・
ゲーム企画／監修は天才ゲームクリエーター 神長豊、
キャラクターデザインに新鋭 玉置一平・
ブレイク確実のフレッシュな声優陣・
オリジナルテーマソング／ピチカート・ファイブ
「大都会交響楽(I hear a symphony)」

〒102-0075 東京都千代田区三番町22-7 三番町関野ビル4F デジタル・トウキョー株式会社「ワークジャム」事業部
担当 山口／船津 電話 03-5213-5685 FAX 03-3264-3481 http://www.ditokyo.co.jp/workjam

セガ新ハード

ドリームキャスト 詳細ついに発表!

GO TO P81

D2

Dの食卓2

ドリームキャストで画面初公開

GO TO P100

Contents

セガサターンマガジン
1998年6月12日号 vol.18

SEGASATURN PRESS!!

表紙イラスト：「デイトナUSA2」
制作：AM2研パブリシティデザイナー／山中 公
カバーデザイン：竹内雄二（竹内事務所）

GAME INDEX

TOPICS 子どもから女子高生まで幅広いターゲット セガ トイズの新商品が登場！

SEGA TOYS

セガの玩具事業部と、セガ・ヨネザワが統合して、今年4月より始動したセガ トイズの内見会が関係者を集めて行われた。

セガ トイズは、エデュテイメント、キャラクター・スタンダードTOY、エレクトロニクスの3本を柱に、今後発売予定の最新商品を約30アイテム発表。「『セガ トイズ』になったことで、ゲームという枠から一歩抜け出した発想で玩具に取り組めるようになりました（セガ トイズ関係者）」。おもちゃ業界に新風が吹きそうだ。

エデュテイメント

知育玩具「ピコ」は、絵本やドライブなど、見て、触って楽しめる。

エレクトロニクス

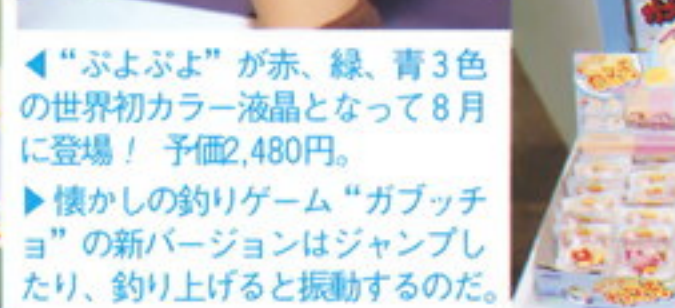
PHS、携帯のストラップや、ガンシューティング、携帯型ゲームなどを積極的に発売。

キャラクター・スタンダードTOY

アニメやゲームキャラグッズ、ミニカーなど玩具の原点がここに。

新製品続々登場！

ポスト"ハイパーヨーヨー"となるか？ 8月発売の「アストロジャックス」（予価1,000円）。

◀9月発売の"HIP JOG JOG"（2,980円/税別）は、皿を回して世界一のDJを目指す携帯ゲームだ。

◀"ぷよぷよ"が赤、緑、青3色の世界初カラー液晶となって8月に登場！ 予価2,480円。

▶懐かしの釣りゲーム"ガブッチョ"の新バージョンはジャンプしたり、釣り上げると振動するのだ。

NEWS 太正時代のお店が現代に出現!? 「太正浪漫堂」6月13日にオープン！

太正浪漫堂

「サクラ大戦」の時代背景をもとに、レトロな雰囲気を漂わせたゲームのキャラクターショップ「太正浪漫堂」が6月13日にオープンする。セガのアミューズメント施設である東京・池袋GIGO内に登場するこのショップでは、サクラ関連グッズのほか、ここでしか買えない限定オリジナルグッズや、太正時代を偲ばせる駄菓子やブリキ玩具などのレトロ商品、ゲームソフト、書籍、ビデオ、CDなど合計317のアイテムを取り揃える。

また、6月13日のオープン時に3,000円以上買うと、先着1000名に、特製オリジナルTシャツをプレゼント！ レトログッズを買って、太正時代に想いを馳せよう。

「『サクラ大戦』とその架空の時代背景をテーマとした専門店」がコンセプト。ここならサクラグッズがすべて揃う!?

※写真は商品見本です。

営業時間：10:00〜20:00
住　所：東京都豊島区東池袋1-21-1 池袋GIGO 5F
ＴＥＬ：03-3981-6906
行き方：池袋駅東口より徒歩5分。サンシャイン60階通り沿い。東急ハンズ斜め前。

日本フレックス、大阪地裁に自己破産を申請■今年の夏にサターン版「電車でGO！」の発売を予定していた、日本フレックスが5月20日、大阪地方裁判所に自己破産を申請していたことが明らかになった。同社はゲームソフトやミニゲームの流通を手がけ、人気のあるテレビアニメやゲームソフトのキャラクターを使用した携帯ゲーム機やコンシューマゲームソフトの開発・販売も行っていた。

EVENT 一足お先にワールドカップサッカー観戦！東京ジョイポリスで"ガンバレニッポン！"

5月の「サターンの日」は、「FIFA ワールドカップサッカー'98～Road to Win～」を使ってワールドカップの熱戦を一足早く再現した！

参加者は、日・韓戦で日本の応援団が使用した"スティック バルーン"を手に、大熱狂。次回6月21日は「日本代表チームの監督になろう!! ～世界初、サッカーRPG～」。来月もサッカーで盛り上がろう。

日本×アルゼンチンの戦いは1－0で日本の惜敗。負けるのはゲームだけであってほしいが……。写真右はワールドカップ出場を決めた野人・岡野のVゴールをゲームで再現。

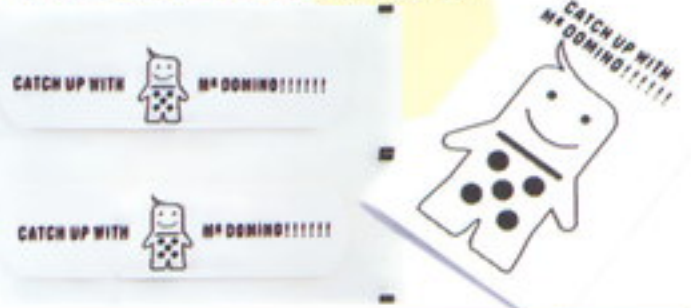
5名にプレゼント

イベント参加者全員に配られたワールドカップ公式認定キーチェーンゲーム「バーチャル・フティックス」をプレゼント。「フティックス プレゼント」係まで。

GOODS コナミが他社キャラを商品化 "ドミノ君"グッズ登場！

「ときめきメモリアル」など自社のキャラクターグッズを数多く手がけているコナミが、アートディンクから発売されたPSタイトル「ドミノ君をつかまえて」の"ドミノ君"キャラグッズを制作、販売する。コナミが他社のキャラクターを商品化するのは初めてだ。第1弾は6月18日、第2弾は7月31日に登場。このかわいさは見逃せない。

缶バッチセット（1,000円）

バンソウコウセット（480円）

プレゼント

プチシール

▶7月31日登場のドミノ君プチシール（1,000円）を5種類セットで3名に。欄外を見て応募してね。

EVENT 広井王子初プロデュースユニット "Flower Children"5月21日デビュー

'70年代の音楽をニューアレンジで再現した、広井王子プロデュース、声優・横山智佐＆豊口めぐみのユニット"Flower Children"。このフラチルが5月21日、アルバム「Loveの伝説」（2,500円/税別）でデビュー。デビュー前夜祭の「フラチルナイト」も大盛況だった。

6月21日にファーストライブ（渋谷ON AIR EAST で）を開催。問い合わせは03-5436-9600まで。

広井王子激励！

「僕の音楽のルーツが凝縮されているんです。僕らが高校から大学までの間に聴いていた音楽、ディスコとかエレキなんかを再び作り直すのもいいかなって。このフラチルでは、'70年代の音楽を作り直して、今の音楽をやっていきたいんですよ」

EVENT 「スーチーパイ」の4人が開いた 参加者にもあったかいティーパーティ

5月15日にジャレコ主催で「スーチーパイ」の主要声優、かないみか、高橋美紀、西原久美子、こおろぎさとみの4人が「まごころお茶会」と題してイベントを開催。ルーレット番号のお題目に合わせてトークをしたり、参加者の悩み相談を受け付けるなどファンも参加できる楽しいイベントとなった。

ステージはまさにお茶会そのものでいい雰囲気。イベントのゲームに負けたこおろぎさんが2個も風船を割るという罰ゲームは、会場を沸かした。

EVENT 「ポンキッキーズ」がテーマパークになった！フジテレビ開局40周年記念イベント、この夏開催

放送開始から25年、人気番組として親しまれている『ポンキッキーズ』が、この夏、お台場・フジテレビ前に開設されるテーマパーク"P-kies Wonderland（ピーキーズワンダーランド）"に登場。ガチャピン、ムックのカーニバルステージや、コニーちゃんの街が再現されるなど、子どもはもちろん、大人も童心に帰って楽しめる催しが目白押しだ。また、イベントのテーマ曲となる『花まつり』を提供した石井竜也氏のイベントも開催される。夢の世界に誘われて、何度でもお台場に足を運んでしまいそうだ。

5月20日の制作発表会では、『ポンキッキーズ』の出演者のほか、陽気な盆踊り曲『花まつり』（7月1日発売、816円/税込）を番組に提供した石井竜也氏も登場。

P-kies WONDERLAND

開催期間：8月1～31日（31日を除く毎週月曜日は休園）
開催時間：青海会場10:00～17:00
フジテレビ会場10:00～21:00
主　催：臨海副都心まちづくり協議会／フジテレビジョン／東京都
問い合わせ：0180-993-999（フジテレビ事業部「P-kies Wonderland」事務局）
※チケットは6月1日からチケットぴあ（03-5237-9999）、チケットセゾン（03-3250-9999）他で発売！

新木場より臨海副都心線・東京テレポート下車徒歩5分。

※LANDMARKで紹介したプレゼントへの応募には、必ず必要事項：①氏名（フリガナ）②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業を明記してください。編集部からのプレゼントは〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部「サタマガVol.18 LANDMARK（プレゼント商品名またはイベント名）」係まで。記事中に締め切りが明記されていないものは6月11日消印有効。なお、当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

SEGA SATURN MAGAZINE

サターン周辺のデータはコレでチェック!

Weekly DATA STATION

セガサターンマガジン データステーション

SEGA SATURN It's NEW

期間に発売されたタイトルを総ざらえ!

5/23▶5/29に発売のHOTなタイトル

今週はパソコンからの移植や、アニメをゲーム化したもの、設定資料集などバリエーションに富んだラインナップが揃ってるね。オリジナル作品となる「王様げーむ」にも注目!

5/28 無人島物語R　ふたりのラブラブ愛ランド

KSS/5,800円/恋愛SLG(18歳以上推奨)

人気シリーズ「無人島物語」最新作発売!

パソコン版はすでに5作を数え、人気シリーズとして名高い「無人島物語」。その最新作の移植作品がいよいよ登場だ。ハワイのとある無人島を舞台に、不幸にもその島に取り残されてしまった主人公たちは"無人島生活"を余儀なくされるが……。というのが物語のプロローグ。この過酷な環境で生き抜いていくため、島内を探索する「探検」などのコマンドを駆使して島の全容を調査していくのが当面の目的だ。島内から集めてきた食材を調理し、さまざまな料理を作るのもこのゲームの楽しみの1つ。また、女の子と一緒に行動したりして仲良くなれば、2人っきりで甘い時間を過ごすこともできるぞ。

島に取り残された主人公たちは、2人1組で行動する。

5/28 少女革命ウテナ　いつか革命される物語

セガ/6,800円(2枚組)/ADV

ファン必見の完全オリジナルストーリー

その不思議な魅力で、TVシリーズが終了した今もなお熱狂的ファンの多い「少女革命ウテナ」。ゲームの物語はTVシリーズで言うところの8.5話にあたり、シナリオは完全にオリジナルとはいえ、関連性は高い。ゲームシステムは選択肢を選ぶことによって話が分岐していくというオーソドックスなアドベンチャーだけど、会話の内容によって相手の感情が変化して分岐していく。各キャラクターの"心の気高さ"を刺激するような選択をすれば、それに応じて相手の親密度が上下するのだ。作り手が「ウテナの世界」を大切にし、愛をもって作り上げたこの作品。ファンに自信を持って勧められる1本だ。

「心の気高さ」に変化があると、画面に薔薇が出現。

5/28 グランディア～デジタルミュージアム～

ゲーム アーツ・ESP/3,500円/ETC

「資料集」を超えた充実度

昨年末に発売され好評を得た「グランディア」。そのデジタル設定資料集にあたる作品がこの「ミュージアム」だ。世界設定やキャラクターの設定画を鑑賞できる「資料室」や、ミニゲームを楽しめる「ゆうぎ場」などその内容は盛りだくさん。さらに、ただのデータ集で終わってないのがこの作品のポイント。本作オリジナルのダンジョンに隠されているアイテムを集めていくことで、徐々に見られるデータが増えていく仕組みなのだ。

オリジナルダンジョンは4つ用意されている。

5/28 GT24

ジャレコ/5,800円/RAC(マルコン対応)

速く走るだけでは勝てないぞ

モンスターマシンが激しいバトルを繰り広げる「スーパーGTカーレース」。その究極の耐久レースをモチーフにした作品が登場だ。このゲームの最大の特徴はやはり「24hモード」。数十ラップにおよぶ長いレースとなるため、速く走ることはもちろん燃料補給や車体の修理など、耐久レースならではの戦略が求められる。その際に重要な役割を果たすピットクルーは4チームの中から選ぶ。一見地味だが、熱中度が高いレースゲームだ。

どれも一長一短あるクルーたち。どれを選ぶ?

5/28 王様げーむ

ソシエッタ代官山/6,800円(2枚組)/バラエティ(18歳以上推奨)

勝負に勝って♥な罰ゲームを

お色気ソフトでおなじみソシエッタ代官山から、今度は王様ゲームを題材にした作品が登場する。内容は、8人の中から好きな女の子とミニゲームで対戦し、勝てばその子に恥ずかしい罰ゲームを課すことができるというもの。罰ゲームの内容も、セーラー服などのコスプレをさせたり、水鉄砲で女の子にいたずらをしたりとバラエティ豊か。そんな辱めをうける彼女たちの姿が、2枚組の大ボリュームでたっぷり収録されてるぞ。

女の子によって得意なゲームが決まっている。

SEGA SATURN RELEASE SCHEDULE

これから発売されるソフトを完全チェック!

このページの見方

【ジャンル】
ACT…アクション
RPG…ロールプレイング
SHT…シューティング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A・RPG…アクションロールプレイング
S・RPG…シミュレーションロールプレイング
QIZ…クイズ
EDU…エデュテイメント
MOV…インタラクティブムービー
ETC…その他

【対応機能】
ハンドル…レーシングコントローラー
マウス…シャトルマウス
マルチ…マルチターミナル6
アナログ…アナログミッションスティック
ケーブル…対戦ケーブル
マルコン…セガマルチコントローラー
ツイン…ツインスティック
ムービー…ムービーカード

【年齢制限など】
18推…18歳以上推奨
②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。

【その他】
★印もタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
6月 4日	Find Love 2~The Prologue~	3,300円	ダイキ	ETC	18推
11日	AI将棋2	6,800円	アスキーサムシンググッド	TBL	
11日	ワールドカップ'98フランス ~Road to Win~	5,800円	セガ	SPT	マルコン、マルチ
11日	エーベルージュ スペシャル~恋と魔法の学園生活~	5,800円	タカラ	SLG	
18日	リンダキューブ 完全版	6,800円	アスキー	RPG	音楽CDつき
18日	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	5,800円	ガイナックス	育成SLG	
18日	ウルトラマン図鑑3	6,800円	講談社	データベース	
18日	村越正海の爆釣日本列島	5,800円	ビクター/ビクターソフト	SLG	
18日	ケリオトッセ!	4,800円	増田屋コーポレーション	ACT	マルチ
18日	ラングリッサーV the end of Legend	6,300円	メサイヤ	S・RPG	
25日	☆GAME BASIC for SEGASATURN	12,800円	アスキー	ツール	
25日	スーパーアドベンチャー ロックマン	5,800円	カプコン	ADV	③
25日	頭文字D~公道最速伝説~	5,800円	講談社	RAC	ハンドル
25日	水木しげるの妖怪図鑑 総集篇	5,800円	講談社	ADV	
25日	悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲~	3,800円	コナミ	ACT	
25日	日本代表チームの監督になろう!~世界初、サッカーRPG~	6,800円	セガ/エニックス	SPT+RPG	
25日	クロス探偵物語~もつれた7つのラビリンス~	6,800円	ワークジャム	ADV	②
未定	エルフを狩るモノたちII	未定	アルトロン	ADV	
未定	ソルヴァイス	未定	アルトロン	A・RPG	
7月 2日	ソルディバイド	5,800円	アトラス/彩京	SHT	
2日	★EVE burst error & EVE The Lost One バリューパック	9,800円	イマディオ	ADV	⑧、18推
2日	アナザー・メモリーズ	5,800円	スターライトマリー	ADV	
2日	SEGA AGES/ギャラクシーフォースII	3,800円	セガ	SHT	マルコン
2日	もってけたまご with がんばれかものはし	5,800円	ナグザット	ACT	
9日	ポケットファイター	5,800円	カプコン	格闘ACT	4メガRAM対応
9日	Code R(コード・アール)	6,800円	クインテット	RAC+ADV	
9日	探偵神宮寺三郎~夢の終わりに~	5,800円	データイースト	ADV	18推
9日	お嬢様特急	6,800円	メディアワークス	ADV	②
16日	DRUID~闇への追跡者~	6,800円	光栄	ADV	
16日	DEEP FEAR	5,800円	セガ	ADV	②
23日	ルナ2 エターナルブルー	6,800円	角川書店/ESP	RPG	②
23日	ハイスクール テラ ストーリー	5,800円	キッド	恋愛SLG	18推
23日	お嬢様を狙え	6,800円	クリスタルビジョン	ADV	18推
23日	SONIC JAM(セガサターンコレクション)	2,800円	セガ	ACT	マルコン
23日	ラブリーポップ 2 in 1 雀じゃん恋しましょ	6,800円	ビスコ	TAB	
23日	コナミアンティークス~MSXコレクションウルトラパック~	未定	コナミ	バラエティ	
23日	★レイディアントシルバーガン	未定	トレジャー	SHT	
30日	アンジェリーク デュエット	7,800円	光栄	恋愛SLG	
30日	アンジェリーク デュエット(プレミアムBOX)	9,800円	光栄	恋愛SLG	
30日	バックガイナー~よみがえる勇者たち~覚醒編「ガイナー転生」	5,800円	ビング	SLG	
下旬	本格プロ麻雀 徹満Special(セガサターンコレクション)	2,800円	ナグザット	TAB	
未定	わくわくモンスター	5,800円	アルトロン	育成PUZ	
未定	イメージファイト&Xマルチプライ/アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	SHT	
未定	The Legend of Heroes I&II 英雄伝説	5,800円	GMF	RPG	
未定	ドリーム・ジェネレーション 恋か?仕事か!?……	6,300円	メサイヤ	恋愛SLG	
8月 27日	スレイヤーズ ろいやる2	6,800円	角川書店/ESP	RPG	
未定	ルパン三世~ピラミッドの賢者~	5,800円	アスミック	ACT	
9月 未定	シミュレーションRPGツクール	5,800円	アスキー	ツール	

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
9月 未定	デジタルモンスター(仮称)	未定	バンダイ	育成SLG	
11月 未定	ファルコムクラシックスII	5,800円	日本ビクター/日本ファルコム	ETC	
今夏 未定	魔導物語	5,800円	コンパイル	RPG	
未定	アストラスーパースターズ	5,800円	サンソフト	格闘ACT	RAM対応
未定	シャイニング・フォースIII シナリオ3(仮称)	4,800円	セガ	S・RPG	
未定	バッケンローダー	5,800円	セガ	S・RPG	
未定	魔法使いになる方法(仮称)	6,800円	テイジイエル	RPG	
未定	ミレニアムファイア	5,800円	バンダイ	SHT	銃
未定	海辺(ビーチ)でリーチ!	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
未定	BLACK/MATRIX(ブラックマトリクス)	未定	NECインターチャネル	S・RPG	
未定	フレンズ~青春の輝き~	未定	NECインターチャネル	恋愛ADV	1・4メガRAM対応
未定	超フラッピー	未定	デービーソフト	ACT+PUZ	
今秋 未定	スチームハーツ	6,800円	戯画	SHT	18推
未定	アドヴァンスト V.G.2	6,800円	テイジイエル	格闘ACT	
未定	Pia♥キャロットへようこそ!! 2	未定	NECインターチャネル	恋愛SLG	②、18推
未定	ワーズ・ワース	未定	エルフ	RPG	18推
未定	★バーチャコールS	未定	キッド	恋愛SLG	マウス、マルチ、[illegible]
未定	Find Love 2~The Simulation Game~	未定	ダイキ	恋愛SLG	18推
今冬 未定	七つの秘館 戦慄の微笑	7,800円	光栄	ADV	
98年内 未定	音楽ツクールかなでーる2	5,800円	アスキー	ツール	
未定	エドワード・ランディ/アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	
未定	ボールディランド	6,800円	バンプレスト	SLG	
未定	JリーグエキサイトステージV1	未定	エポック社	SPT	マルチ
未定	ダブロー・イ・ゼロウ	未定	小学館プロダクション	SHT	
未定	E・TUDE prologue ~揺れ動く心のかたち~	未定	TAKUYO	ADV	
来春 未定	SYNCHRONICITY(シンクロニシティ)	未定	A.D.M	ADV	
未定	THE RUINS(ルーインズ)	未定	A.D.M	ADV	
発売日未定 未定	囲碁	6,800円	アスキー	TAB	
未定	モンスターメーカー ~ホーリーダガー~	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
未定	ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション	5,800円	カプコン	ACT	②、欄外
未定	Project X2	5,800円	ココナッツジャパンエンターテイメント	SHT	
未定	幻想水滸伝	3,800円	コナミ	RPG	
未定	Warrz(ワーズ)	6,800円	ショウエイシステム	RPG	モデム必須
未定	モニカの城	6,800円	パイオニアLDC	A・RPG	
未定	リアルサウンド2 ~霧のオルゴール~	5,800円	ワープ	ETC	②
未定	ダービースタリオン(仮称)	未定	アスキー	SLG	
未定	プリズムコート	未定	FPS	育成SLG	
未定	カプコン ジェネレーション~第1集 撃墜王の時代~	未定	カプコン	バラエティ	
未定	カプコン ジェネレーション~第2集 魔界と騎士~	未定	カプコン	バラエティ	
未定	バイオハザード 2	未定	カプコン	ETC	
未定	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	未定	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
未定	無人島物語外伝 高持教授の大冒険(仮称)	未定	KSS	SLG	
未定	コントラ~レガシー・オブ・ウォー~	未定	コナミ	A・SHT	
未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3(仮称)	未定	コナミ	ADV	
未定	激闘おったまがえる	未定	CSK総合研究所	PUZ	
未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	未定	セガ	格闘ACT	
未定	バーチャファイター3	未定	セガ	格闘ACT	
未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN セガサターン対応タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
未定	USドラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
未定	SUPER301 SQ(仮称)	未定	日本物産	SLG	
未定	汽船海賊(スチーム・パイレーツ)	未定	ネバーランド カンパニー	RPG	
未定	かもめ大作戦 ~女神たちのささやき~	未定	ビング	SLG	
未定	RAYMAN2	未定	UBIソフト	ACT	
未定	制服~ハイスクールカウントダウン~	未定	ユーメディア	恋愛SLG	
未定	スタートリング・オデッセイIブルーエボォリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
未定	スタートリング・オデッセイII魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
未定	スタートリング・オデッセイIIIミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

※「シャドー オーバー ミスタラ™」は4メガRAM必須、「タワーオブドゥーム™」は4メガRAM対応

SEGA SATURN NEW SOFT SALES!

詳細データ満載！最新サターンソフトの売れ筋は？

SHOP DATA TOP15

ソフト売上げ

セガの家庭用ゲーム機もそろそろ世代交代の時期なのか、サターンのソフトは定番ソフトが地道に売れているみたいだね。今後出てくる新作にはもうちょっと頑張ってほしいかな？

1位 前回1位 スーパーロボット大戦F～完結編～

バンプレスト／'98年4月23日発売／6,800円／S・RPG

推定週間販売本数 1万3427本

推定累計本数 46万7655本

もうみんな徹底やりこみモードに入ってる頃かな？「ロボット大図鑑」「キャラクター事典」の100%を目指せ！

2位 前回2位 機動戦士ガンダム ギレンの野望

バンダイ／'98年4月9日発売／6,800円／SLG

推定週間販売本数 7294本

推定累計本数 19万4691本

サターンに「ギレン」のCDをセットし、音楽CDとして再生してみよう。普通だと「このCDは…」となるが……？

3位 前回4位 ヴァンパイア セイヴァー

カプコン／'98年4月16日発売／5,800円（通常版）、7,800円（4メガRAM同梱版）／格闘ACT（4メガRAM必須）

推定週間販売本数 6639本

推定累計本数 13万1764本

キャラを選択する時に、PかKボタンを2つ以上同時押しするとちょっと違う色に。気分転換にいいかもね。

4位 前回5位 シャイニング・フォースⅢ シナリオ2 狙われた神子

セガ／'98年4月29日発売／4,800円／S・RPG

推定週間販売本数 5225本

推定累計本数 4万4151本

戦闘シーンでスタートを押すと、HPなどの表示が消えるのは知ってるかな？ 美麗な演出を堪能できるぞ。

5位 前回3位 サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～

セガ／'98年4月4日発売／6,800円（3枚組）／ADV+SLG（マウス対応）

推定週間販売本数 4882本

推定累計本数 51万4718本

ミニゲームといえば「サクラ」の楽しみの1つ。ゲームクリア後もこれで長く楽しめるのがうれしいよね。

6位 前回6位 センチメンタルグラフティ

NECインターチャネル／'98年1月22日発売／7,500円（初回分のみ2枚組）／恋愛SLG

推定週間販売本数 4115本

推定累計本数 26万8872本

先週トップ10に再浮上した「センチ」が、今週も手堅く売れている模様。実売価格もこなれているみたいだね。

7位 前回9位 ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

SNK／'98年3月26日発売／5,800円（通常版）、7,800円（お買い得セット）／格闘ACT（RAM必須）

推定週間販売本数 2873本

推定累計本数 20万4377本

スペシャルストックゲージの引き継ぎ量は、キャラクター間の相性によって決まる。戦う順番はよく考えて。

8位 前回7位 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

セガ／'98年3月26日発売／5,800円／SHT（銃対応）

推定週間販売本数 2635本

推定累計本数 12万8192本

「ソフィー」などでプレイすると、デモ場面もそのキャラになるよね。場面によっては結構笑えるものも？

9位 前回10位 ガングリフォンⅡ

ゲーム アーツ・ESP／'98年4月23日発売／6,800円（通常版）、8,000円（ケーブル同梱版）／SHT（ツイン、ケーブル対応）

推定週間販売本数 2560本

推定累計本数 4万3048本

本誌連載『広報課分室』はチェックしてる？ ファン必見のちょっとマニアックな資料が載っているぞ。

10位 前回16位 シャイニングフォースⅢ シナリオ1 王都の巨神

セガ／'97年12月11日発売／4,800円／S・RPG

推定週間販売本数 2354本

推定累計本数 13万1434本

「シナリオ2」と一緒に買う人が多いのか、ここにきて「1」が再びトップ10に。累計本数もかなりのもの。

順位	前回	タイトル	週間本数	推定累計本数
11位	11位	プロ野球グレイテストナイン'98 セガ／'98年3月26日発売／5,800円／SPT	2263本	8万0643本
12位	15位	ドラゴンフォースⅡ －神去りし大地に－ セガ／'98年4月2日発売／5,800円／S・RPG	2129本	7万1009本
13位	12位	プロ野球チームもつくろう！ セガ／'98年2月19日発売／5,800円／SLG	2054本	24万5950本
14位	14位	セガ・ワールドワイドサッカー'98 セガ／'98年3月5日発売／5,800円／SPT（マルチターミナル6、マルコン、モデム対応）	1980本	6万0494本
15位	19位	Pia♥キャロットへようこそ!! キッド／'98年3月12日発売／6,800円／恋愛SLG（18歳以上推奨・マウス、マルコン対応）	1727本	10万4617本

※上のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は5月11日～5月17日。★協力店・銀座博品館トイパーク・大阪J&Pテクノランド・ソフマップ・シータショップ溝ノ口・ブルート・ラオックス ザ コンピュータゲーム館・わんぱくこぞう・TVパニック・デジキューブ（全国セブンイレブン／ファミリーマート／サンクス／サークルK／四国スパー）

SEGA SATURN WANT TO CONVERT!

実現するか!? セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

USER DATA TOP20
移植希望

セガの新機種が発表されたといっても、セガサターンへの移植作品はまだまだ出てくるから要チェックだぞ。でも、もうそろそろドリームキャストへの移植希望も開始しないとね。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	2	MARVEL VS. CAPCOM	カプコン ビデオゲーム	186
2	1	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	179
3	4	スーパーロボット大戦外伝魔装機神	バンプレスト スーパーファミコン	135
4	7	To Heart	リーフ Microsoft® Windows®95	120
5	5	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ ビデオゲーム	113
5	14	パラサイト・イヴ	スクウェア プレイステーション	113
7	3	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス スーパーファミコン他	104
8	9	グランツーリスモ	SCEI プレイステーション	85
9	15	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	92
10	10	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ プレイステーション	82
11	17	バーチャストライカーシリーズ	セガ ビデオゲーム	79
12	8	ああっ女神さまっ	バンプレスト PC-98他	76
13	11	～幕末浪漫～月華の剣士	SNK ビデオゲーム他	72
14	16	セガラリー2	セガ ビデオゲーム	69
15	19	臭作	エルフ Microsoft® Windows®95	63
16	6	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト スーパーファミコン他	59
17	新	ストリートファイターZERO3	カプコン ビデオゲーム	57
18	12	ゼノギアス	スクウェア プレイステーション	38
19	21	メタルスラッグ2	SNK ビデオゲーム	35
20	25	アームドポリスバトライダー	エイティング・ライジング ビデオゲーム	31

祝 レイディアントシルバーガン

完成度 50%

ランキングで希望の多かったこのソフト。その要望に応えてか(?)ついに移植が決定だ!!

祝 バーチャコールS

完成度 ?%

人気シリーズ「バーチャコール」の3作目が移植されるぞ。詳しくはP46からの特報で。

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新のアーケードゲームの人気作をチェーック!!

SHOP DATA TOP15
ビデオゲーム

初夏の季節は、新作もいろいろ出てきて、ゲームセンターへ行くのも楽しみだよね。今週はP172からセガのプライベートショーの速報とAM2研最新作「SPIKE(仮)」をスクープ!

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	POINTS
1	1	バーチャファイター3tb	セガ	30914
2	2	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ	23761
3	3	鉄拳3	ナムコ	10787
4	4	バーチャストライカー2	セガ	8937
5	5	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	SNK	5500
6	7	ビートマニア 2nd MIX	コナミ	3565
7	8	ゲットバス	セガ	3355
8	6	セガラリー2	セガ	3192
9	9	MARVEL VS. CAPCOM	カプコン	2763
10	10	闘魂烈伝3	ナムコ	2310
11	11	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ	2290
12	12	私立ジャスティス学園	カプコン	1852
13	14	侍魂～サムライスピリッツ～	SNK	1348
14	13	ハーレーダビッドソン&L.A.ライダーズ	セガ	1337
15	16	電車でGO!2 高速編	タイトー	1334

★調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

ONE POINT CHECK GAME! 今週の注目株!

Coming Soon **ストリートファイターZERO3**
カプコン／稼働開始時期未定／格闘アクション／CP-SYSTEMⅡ

「ZERO3」ついに始動!!
「ZERO3」より新たに参戦するのは、ブランカなどなつかしのキャラクター4名に、『コミックゲーメスト』の連載コミックに登場していた「かりん」を加えた計5名。また、いまだ詳細が明らかになっていない「ISMセレクト」なる新システムも気になるところ。詳しくは次報を待て!!

OTHER GAMES!

? デイトナUSA2 BATTLE ON THE EDGE
P173からの記事では、新要素と移植の可能性について直撃!!

? ファイティングバイパーズ2
今号の記事より、怒涛の全技公開を開始! 今すぐP178へ!!

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェーック!!

USER DATA TOP30 期待の新作

セガの新ハード"ドリームキャスト"の登場で、今後気になるラインナップ。とりあえず11月20日の発売日には5タイトルが用意されるとか。サターンともどども要チェックだぞ!!

THE TOP 3! 今週のトップ3

1位 NEW SOFT Pia♥キャロットへようこそ!! 2
NECインターチャネル/今秋発売予定/価格未定(2枚組)/恋愛SLG(18歳以上推奨)

314 POINTS

開発進行度 50%

初登場1位を獲得!!

前々号で移植が電撃発表されたこの作品。ランキングでいきなり1位に登場するなど、その期待の高さがうかがえるね。気になるサターン版の詳細情報はもう少し待ってね。

2位 前回1位 バーチャファイター3
セガ/発売日未定/価格未定/格闘ACT

306 POINTS

開発進行度 ?%

※画面は業務用のものです

「VF3」の行く先は?

「VF3は新ハードで発売か?」という声もぼちぼち聞こえてくる今日この頃。21日に開かれた新ハードの発表会では特にアナウンスはなかったけど……どうなるんだろうね。

3位 前回2位 ルナ2 エターナルブルー
角川書店・ESP/7月23日発売予定/6,800円(2枚組)/RPG

293 POINTS

開発進行度 70%

開発経過良好!!

PS版「シルバースターストーリー」も発売され、ますます広がりを見せるルナワールド。サターンの「ルナ2」は開発も順調なようで、次号では新情報をお伝えできそうだぞ。

PICK UP CHECK GAME! 今週のピックアップ

15位 前回12位 バッケンローダー
セガ/今夏予定/5,800円/S・RPG

154 POINTS

開発進行度 ?%

システム面にも期待

独特の世界観のみならず、武器の攻撃力を状況に応じて自由に調整できるなど、斬新なゲームシステムを採用しているこの作品。詳細はP42で。

25位 前回37位 探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～
データイースト/7月9日発売予定/5,800円/ADV(18歳以上推奨)

87 POINTS

開発進行度 100%

寺田氏の原画を掲載!

今号のP52からの記事では、物語の大まかな流れを紹介。さらに、キャラデザインを担当する寺田氏の原画をコメントつきで掲載しているぞ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	4	ラングリッサーV the end of Legend	メサイヤ/6月18日	234
5	5	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル/今夏予定	217
6	6	スレイヤーズ ろいやる2	角川書店・ESP/8月27日	205
7	7	バイオハザード 2	カプコン/発売日未定	201
8	21	魔導物語	コンパイル/今夏予定	193
9	13	ワーズ・ワース	エルフ/今秋予定	189
10	9	BLACK/MATRIX(ブラックマトリクス)	NECインターチャネル/今夏予定	184
11	16	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	コナミ/6月25日	177
12	10	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	カプコン/発売日未定	176
13	8	ポケットファイター	カプコン/7月9日	173
14	11	シャイニング・フォースIII シナリオ3(仮称)	セガ/今夏予定	165
15	12	バッケンローダー	セガ/今夏予定	154
16	19	DEEP FEAR	セガ/7月16日	141
17	14	リアルサウンド2 ～霧のオルゴール～	ワープ/発売日未定	140
18	18	お嬢様を狙え	クリスタルビジョン/7月23日	135
19	17	リンダキューブ 完全版	アスキー/6月18日	134
20	23	日本代表チームの監督になろう!～世界初、サッカーRPG～	セガ・エニックス/6月25日	106
21	25	お嬢様特急	メディワークス/7月9日	103
22	24	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3(仮称)	コナミ/発売日未定	92
23	34	ハイスクール テラ ストーリー	キッド/今夏予定	91
24	20	ダービースタリオン(仮称)	アスキー/発売日未定	90
25	37	探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～	データイースト/7月9日	87
26	28	ファルコムクラシックスII	日本ビクター・日本ファルコム/11月予定	84
27	26	幻想水滸伝	コナミ/発売日未定	76
28	33	シミュレーションRPGツクール	アスキー/9月予定	75
29	29	ルパン三世～ピラミッドの賢者～	アスミック/7月予定	74
30	32	制服～ハイスクールカウントダウン～	ユーメディア/発売日未定	73

OTHER CHECK! COMING SOON!!

6 スレイヤーズ ろいやる2

先週に続いてまたまた新情報を紹介! P34からの特報は必見!

45 アナザー・メモリーズ

パステル調の絵柄が何とも魅力的なこの作品。詳細はP130から。

※上のデータのポイントは5月29日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

セガサターン SEGA SATURN MAGAZINE 読者参加型企画 Vol.101 読者レース WEEKLY

このコーナーの見方

このコーナーは発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい全投票者の累計平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさんのソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点(オッズ)の公開は、信頼性を保つために10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。みなさんの投票でオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。

すべてのソフトを読者のみんなで評価する！

発売ずみの全サターンソフトを読者のみんなからの投票で、リアルタイムにランキングするおなじみ読者レースのコーナー。今週は「シャイニング・フォースⅢ」最新作が上位に登場だ！

⬇オッズ表サターンA 5月29日現在発売済みサターンソフト総本数:997本

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切り捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。

※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～〈通常版／初回特典版〉	ADV+SLG	9.7905
2	2	スーパーロボット大戦F～完結編～	S•RPG	9.6853
3	3	機動戦士ガンダム ギレンの野望	SLG	9.5666
4	5	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO（18歳以上推奨）	ADV	9.551
5	4	ヴァンパイア セイヴァー〈通常版／4メガRAM同梱版〉	ACT	9.526
6	7	仙窟活龍大戦 カオスシード＜通常版／初回限定版＞	SLG	9.5211
7	9	グランディア	RPG	9.5038
8	6	CULDCEPT（カルドセプト）	TAB	9.5028
9	8	サンダーフォースV〈通常版／スペシャルパック〉	SHT	9.5018
10	10	デビルサマナー ソウルハッカーズ	RPG	9.5005
11	11	EVE burst error（18歳以上推奨）	ADV	9.4617
12	15	ガングリフォンⅡ〈通常版／ケーブル同梱版〉	SHT	9.4324
13	新	シャイニング・フォースⅢ シナリオ2 狙われた神子	S•RPG	9.423
14	12	X-MEN VS. STREET FIGHTER〈4メガRAM同梱〉	ACT	9.4222
15	13	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2	SLG	9.4137
16	14	デッド オア アライブ〈通常版／限定版〉	ACT	9.4
17	17	サクラ大戦〈ソフト単品／特別限定版／サタコレ版〉	ADV+SLG	9.3733
18	16	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡（サタコレあり）	SLG	9.3722
19	20	プリンセスクラウン	A•RPG	9.3679
20	19	蒼穹紅蓮隊	SHT	9.3576
21	18	シルエット ミラージュ	ACT	9.3566
22	21	街	NOV	9.3376
23	23	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	RPG	9.3137
24	22	AZEL－パンツァードラグーンRPG－	RPG	9.3115
25	24	下級生（18歳以上推奨）	ADV	9.3097
26	25	ルナ シルバースター ストーリー MPEG版	RPG	9.3076
27	26	アイドル雀士スーチーパイⅡ（X指定）	TAB	9.2961
28	27	Pia キャロットへようこそ!!（18歳以上推奨）	SLG	9.2946
29	29	スーパーロボット大戦F	SLG+RPG	9.2824
30	28	ポリスノーツ	ADV	9.2817
31	30	電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET（モデム専用）	ACT	9.2689
32	37	ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2 彩（いろどり）のラブソング	ADV	9.2564
33	新	ひみつ戦隊メタモルV	ADV	9.25
34	31	バーチャファイター2（サタコレあり）	ACT	9.241
35	32	慟哭 そして…（18歳以上推奨）	ADV	9.2345
36	33	蒼穹紅蓮隊 御徳用	SHT	9.2333
37	35	だいな♥あいらん	ADV	9.2258
38	34	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	9.2222
39	36	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2215
40	38	NiGHTS（ナイツ）（サタコレあり）	ACT	9.2093
41	39	ゲーム天国〈通常版／極楽パック〉	SHT	9.1971
42	40	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE（サタコレあり）	SPT	9.1844
43	55	ステラアサルトSS	SHT	9.1666
44	42	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	SHT	9.1623
45	43	シャイニング・フォースⅢ シナリオ1 王都の巨神	S•RPG	9.1542
46	44	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	QIZ	9.1374
47	48	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア（18歳以上推奨）	ADV	9.1341
48	45	バトルガレッガ	SHT	9.1284
49	47	悠久幻想曲	RPG	9.1232
50	46	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT（サタコレあり）	SHT	9.1217
51	49	レイヤーセクション（サタコレあり）	SHT	9.1109
52	51	セガラリー・チャンピオンシップ プラス（X BAND対応）	RAC	9.1044
53	50	DESIRE（デザイア）（18歳以上推奨）	ADV	9.1038
54	52	悠久幻想曲 2nd Album	SLG	9.102
55	41	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	ADV	9.1
56	58	ダンジョン・マスター ネクサス	RPG	9.1
57	53	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	9.0871
58	56	セガラリー・チャンピオンシップ（サタコレあり）	RAC	9.0784
59	57	マジカルドロップⅢ～とれたて増刊号！～	PUZ	9.0723
60	59	ゼルドナーシルト	SLG+RPG	9.0676
61	54	SEGA AGES／ファンタシースターコレクション	RPG	9.0657
62	60	魔法騎士レイアース	A•RPG	9.0471
63	61	花組対戦コラムス	PUZ	9.0383
64	62	アンジェリークSpecial2〈通常版／プレミアムBOX〉	SLG	9.0306
65	65	ラングリッサー～ドラマティック・エディション～	S•RPG	9.0277
66	63	バーニングレンジャー	ACT	9.0192
67	64	ラングリッサーⅣ〈レギュラーパッケージ／スペシャルパッケージ〉	SLG	9.0156
68	67	怒首領蜂（ドドンパチ）	SHT	9.0146
69	68	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	9.0058
70	69	ワールド アドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	SLG	8.9994
71	70	バーチャファイター	ACT	8.9926
72	71	エターナルメロディ	SLG	8.9898
73	72	続・くっすんおよよ	A•PUZ	8.9838
74	74	マリカ～真実の世界～	RPG	8.9767
75	73	リアルサウンド～風のリグレット～	ADV	8.9759
76	66	わくわくぷよぷよダンジョン	RPG	8.9662
77	75	プリンセスメーカー2（サタコレあり）	SLG	8.964
78	78	魔法少女プリティサミー ～恐るべし身体測定！核爆発5秒前～	ADV	8.9629
79	81	美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語 Special（18歳以上推奨）	ADV	8.9622
80	76	ヴァンパイアハンター	ACT	8.9539
81	77	ストリートファイターZERO2	ACT	8.9444
82	82	BULK SLASH	SHT	8.9444
83	79	同級生2（18歳以上推奨）	SLG	8.9434
84	80	バーチャコップ	SHT	8.9426
85	84	ワイアラエの奇蹟－Extra 36 Holes－	SLG	8.9375
86	83	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）（サタコレあり）	A•ADV	8.9361
87	85	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.933
88	104	UNO DX	TAB	8.923
89	86	ソニックジャム	ACT	8.9148
90	88	マステストラクション～お父さんにもできるソフト～	SHT	8.909
91	87	Christmas NiGHTS（クリスマスナイツ）冬季限定版〈限定品〉	ACT	8.9067
92	89	きゃんきゃんバニー・プルミエール2（18歳以上推奨）	ADV	8.9051
93	113	クーリエ・クライシス	ACT	8.9047
94	90	西暦1999 ファラオの復活（18歳以上推奨）	ACT	8.9033
95	95	THE HOUSE OF THE DEAD	SHT	8.8956
96	91	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	SHT	8.8924
97	92	デビルサマナー ソウルハッカーズ 悪魔全書 第二集	ETC	8.8924
98	94	ダライアス外伝	SHT	8.8878
99	101	仮面ライダー作戦ファイル1	ETC	8.8823
100	96	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ETC	8.875
101	97	タクティクス オウガ	RPG	8.8748
102	98	FIGHTERS MEGAMiX（ファイターズ メガミックス）	ACT	8.8715
103	99	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春～	ADV	8.8664
104	100	真・女神転生 デビルサマナー（サタコレあり）	RPG	8.855
105	102	電脳戦機バーチャロン	ACT	8.8441
106	103	ファイティングバイパーズ	ACT	8.8394
107	105	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.8074
108	106	戦国ブレード	SHT	8.8044
109	107	ドラゴンマスターシルク	RPG	8.802
110	108	大航海時代外伝	S•RPG	8.8
111	109	きゃんきゃんバニー・エクストラ（18歳以上推奨）	ADV	8.7975
112	114	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	SLG	8.7916
113	93	GRANDRED	SLG	8.7857
114	115	天地無用！連鎖必要	PUZ	8.7833
115	119	Winter Heat	SPT	8.7814
116	125	リフレイン ラブ ～あなたに逢いたい～	SLG	8.7741
117	117	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	SLG	8.7727
118	116	だいな♥あいらん予告編	ETC	8.7723
119	118	パンツァードラグーン	SHT	8.7693
120	132	SEGA AGES／コラムス アーケードコレクション	A•PUZ	8.7666
121	120	Techno Mortor（テクノモーター）	ETC	8.7647
122	122	ネクストキング 恋の千年王国〈通常版／限定版〉	SLG	8.7638
123	121	三國志V	SLG	8.761
124	112	水滸伝 天命の誓い	SLG	8.7608
125	123	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.7583
126	124	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者	SHT	8.7541
127	127	サンダーフォースゴールドパック2	SHT	8.7528
128	128	バイオハザード	ADV	8.7405
129	130	SEGA AGES アフターバーナーⅡ	SHT	8.7394
130	129	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〈ソフト単体／RAM同梱／限定ダブルパック〉	ACT	8.739
131	135	メタルスラッグ〈通常版／拡張RAM同梱版〉	A•SHT	8.7251
132	137	七ツ風の島物語	A•RPG	8.725
133	131	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズVer9.7～	TAB	8.7246
134	134	バーチャコップ2	SHT	8.7208
135	136	シーバス・フィッシング2（サタコレあり）	SLG	8.7166
136	141	ティンクルスター スプライツ	SHT	8.7155
137	139	くのいち捕物帖	ADV	8.7105
138	138	信長の野望・天翔記	SLG	8.7096
139	111	水滸伝～天導一〇八星～	SLG	8.7
140	126	信長の野望 将星録	SLG	8.7
141	140	プロ野球グレイテストナイン'97	SPT	8.6937
142	142	サイバーボッツ－フルメタルマッドネス－〈通常版／超限定版〉	ACT	8.6914
143	144	ストリートファイターコレクション	ACT	8.6895
144	143	ファルコムクラシックス〈通常版／初回生産限定スペシャルディスク付〉	RPG	8.6883
145	145	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	8.6847
146	146	サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ	ETC	8.6682
147	147	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	SLG	8.6648
148	149	同級生if（18歳以上推奨）	ADV	8.66
149	150	野々村病院の人々（X指定）	ADV	8.6594
150	148	バーチャファイター リミックス	ACT	8.6593
151	151	水滸演武～風雲再起～	ACT	8.6568
152	133	THE UNSOLVED（ジ アンソルブド）（18歳以上推奨）	ADV	8.6545
153	153	ハイパーデュエル	SHT	8.6463
154	155	太平洋の嵐 疾風の艦隊〈通常版／初回プレミアムボックス〉	SLG	8.6428
155	157	メタルブラック	SHT	8.6405
156	158	ラングリッサーⅢ〈スペシャルパッケージ／サタコレ版〉	SLG&RPG	8.6385
157	159	ソビエトストライク	SHT	8.6363
158	160	スーパーリアル麻雀PV（X指定）	TAB	8.6339
159	161	サイバードール（18歳以上推奨）	RPG	8.6257
160	162	ストライカーズ1945	SHT	8.6233
161	164	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（新システム対応）	ACT	8.6177
162	165	サムライスピリッツ天草降臨〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.6176
163	166	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	SPT	8.6111
164	167	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	8.6111
165	169	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.6032
166	168	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	RAC	8.6021
167	163	プロ野球チームもつくろう！	SLG	8.5976
168	170	デイトナUSA	RAC	8.5975
169	171	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	SPT	8.5966
170	193	ドラゴンフォースⅡ ～神去りし大地に～	S•RPG	8.5949
171	172	COTTOn2	SHT	8.5915
172	156	大航海時代Ⅱ	SLG+RPG	8.5913
173	174	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.5894
174	178	GROOVE ON FIGHT〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.5864
175	176	マーヴル・スーパーヒーローズ	ACT	8.5791
176	180	ROOM MATE～涼子 in Summer Vacation～	ETC	8.5714
177	181	ドラゴンフォース（サタコレあり）	SLG	8.5697
178	154	クレオパトラフォーチュン	PUZ	8.5681
179	175	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	ACT	8.5675
180	182	古伝降霊術 百物語	ETC	8.5641
181	183	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.5606
182	177	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	SHT	8.5603
183	152	ルパン三世 クロニクル	ETC	8.5576
184	184	サターンミュージックスクール〈通常版／MIDIキーボード、MIDIケーブル同梱版〉	ETC	8.5555
185	110	ウイニングポスト3	SLG	8.5517
186	185	世界の車窓から［Ⅰ］スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	ETC	8.5454
187	173	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版	SHT	8.5434
188	186	マリア 君たちが生まれた理由	ADV	8.5416
189	187	THOR～精霊王紀伝～	A•RPG	8.5357
190	191	白き魔女～もうひとつの英雄伝説～	RPG	8.5294
191	189	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.5265
192	188	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	ETC	8.5209
193	190	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ（限定販売）	ETC	8.5194
194	194	アンジェリークSpecial	SLG	8.4977
195	199	DX人生ゲームⅡ	TAB	8.4974
196	195	デザエモン2（DEZA2）	SHT	8.4968
197	197	テラファンタスティカ（サタコレあり）	S•RPG	8.4965
198	196	BATSUGUN	SHT	8.4963
199	192	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	ADV	8.496
200	198	きゃわんぷらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND（サタコレあり）	TAB	8.4942
201	202	あすか120%リミテッド BURNING Fest.LIMITED	ACT	8.4901
202	200	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.4848
203	201	黒の断章（18歳以上推奨）	ADV	8.4816
204	206	コマンド&コンカー（サタコレあり）	SLG	8.4722
205	179	維新の嵐	SLG+RPG	8.4666
206	203	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	8.4643
207	204	天外魔境 第四の黙示録	RPG	8.4624
208	205	ビクトリーゴール'96	SPT	8.4558
209	209	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～（X指定）	TAB	8.4518
210	207	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SPT	8.4438
211	208	ときめきメモリアル～forever with you～	SLG	8.4434
212	210	ストリートファイターZERO	ACT	8.4263
213	211	三國志孔明伝	SLG+RPG	8.4259
214	212	紫炎龍	SHT	8.4098
215	213	メタルファイター♥MIKU	ADV	8.408
216	214	ディスクワールド	ADV	8.4074
217	215	機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者	SHT	8.406
218	219	リアルバウト餓狼伝説スペシャル〈ソフト単体／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.4014
219	216	モンスタースライダー	PUZ	8.4
220	217	SEGA AGES／パワードリフト	RAC	8.4
221	218	すごへんちゃー ～ドラゴンマスターシルク外伝～	TAB	8.4
222	220	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	SPT	8.3962
223	224	バップ・ブリーダー	SLG	8.3936
224	221	機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー	SHT	8.3888
225	223	セガ ツーリングカー チャンピオンシップ	RAC	8.3853
226	225	実況おしゃべりパロディウス～FOREVER WITH ME～	SHT	8.3846
227	226	デカスリート（サタコレあり）	SPT	8.384
228	222	エネミー・ゼロ（サタコレあり）	MOV	8.3832
229	228	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ACT	8.3728
230	229	提督の決断Ⅲ	SLG	8.372
231	230	銀河英雄伝説 PLUS	SLG	8.3684
232	250	卒業Ⅲ～Wedding Bell	SLG	8.3636
233	231	Jリーグ ビクトリーゴール'97	SPT	8.3621
234	232	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.3615
235	227	VIRUS（ウイルス）	ADV	8.3609
236	234	メルティランサー～銀河少女警察2086～〈通常版／限定版〉	SLG	8.3563
237	235	パズルボブル3	PUZ	8.3521
238	233	WIPEOUT（ワイプアウト）	RAC	8.3495
239	241	レイヤーセクションⅡ	SHT	8.3444
240	237	mr.BONES（コンビニ専売）	ACT	8.343
241	238	全国制服少女グランプリ ファインドラブ（18歳以上推奨）	PUZ	8.3421
242	239	毛利元就～誓いの三矢～	SLG+RPG	8.3333
243	240	スナッチャー	ADV	8.3333
244	243	グレイテストナイン'96	SPT	8.3229
245	242	ウイニングポスト2 ファイナル'97	SLG	8.3214
246	244	アイドル雀士スーチーパイ リミックス（X指定）	TAB	8.32

オッズ表サターン上位寸評

まだまだ強いトップ3 その差は徐々に接近中？

セガの新世代家庭用ゲーム機の登場という衝撃のニュースの興奮もさめやらない中、セガサターンの読者レースは、上位3本がガッチリ高オッズをキープ。だが、その中でも各ソフト間の差は徐々に接近中？ 逆転はあるか、今後も注目だ。

2位にいながらも、その評価は高い「スパロボF完結編」。

【今週はかなりスゴイ!】「たいっちょー！ たいっちょ…… たいっ……!!!」「…………おおっ？ ハチよ、いつもの元気はどーしたいっ？」「らいちょ～……。今週号はムチャクチャきついっスぅ……。セガの新ハード発表にともない、ドドーンっとP.81からなんと32ページ!! こりゃ、いつまでやっても終わらないっスぅ……」「むー……。確かに今号は、セガの発表会前日にいきなりページを増やしたりしたからの。まー、ここまでムチャしたのは過去に記憶にないのぉ」「たいっちょぉ～、サクラ、スパロボ特集の時より全然キツイっすよぉ……」「むー、頑張れハチ。次号も目の前に待ってるぞいっ（笑）」「まずはP.81へGOっすっ！」

⬇オッズ表サターンB

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から1～2カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
247	245	ワールドシリーズベースボールII	SPT	8.3181
248	246	プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル	SPT	8.3112
249	247	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	ACT	8.3069
250	248	太閤立志伝II	SLG	8.3048
251	249	パズルボブル2X	PUZ	8.2941
252	251	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.2853
253	252	月下の棋士～王竜戦～	TAB	8.2727
254	253	三國志英傑伝	SLG	8.2674
255	271	スティープ・スロープ・スライダーズ	SPT	8.2666
256	254	Tactics Formula	TAB	8.2608
257	256	Wizards' Harmony	SLG	8.2414
258	257	極上パロディウスだ！DELUXE PACK	SHT	8.2404
259	236	AMOK	SHT	8.238
260	259	新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）	ADV	8.221
261	260	桃太郎道中記	TAB	8.2188
262	261	ぷよぷよSUN	PUZ	8.2185
263	258	伝説のオウガバトル	S•RPG	8.2158
264	262	対局将棋 極II	TAB	8.2142
265	264	機動戦士ガンダム（サタコレあり）	SHT	8.2123
266	263	バブルシンフォニー	ACT	8.2121
267	265	神秘の世界エルハザード	ADV	8.2067
268	266	アーサーとアスタロトの謎魔界村	PUZ	8.2
269	267	ロックマンX4〈通常版／スペシャルリミテッドパック〉	ACT	8.1982
270	269	スーパーパズルファイターIIX	PUZ	8.1913
271	268	マジカルドロップ2	PUZ	8.1864
272	270	天地を喰らうII～赤壁の戦い～	ACT	8.1826
273	272	3×3EYES ～吸精公主～S	ADV	8.1751
274	273	サウンドノベルツクール2	ETC	8.1714
275	274	ガンバード	SHT	8.1613
276	275	Civilization 新世界七大文明	SLG	8.159
277	276	ファンタステップ	ADV	8.1578
278	284	ソロ・クライシス	SLG	8.1578
279	277	LULU	ETC	8.1449
280	278	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～（サタコレあり）	PUZ	8.1432
281	279	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1406
282	280	アースワームジム2	ACT	8.1363
283	281	機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける	SHT	8.1325
284	282	将棋まつり	TAB	8.1309
285	283	森高千里「渡良瀬橋／ララ サンシャイン」	ETC	8.1276
286	285	冒険活劇モノモノ	RPG	8.12
287	287	重装機兵レイノス2	ACT	8.1181
288	286	サターンボンバーマン（サタコレあり）	ACT	8.1112
289	288	ファイターズヒストリー・ダイナマイト〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.1111
290	289	2度あることはサンドア～ル（サタコレあり）	ETC	8.1019
291	298	大運動会	SLG	8.1017
292	290	ガンブレイズS（18歳以上推奨）	RPG	8.1
293	292	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.0997
294	291	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.0993
295	293	怪盗セイント・テール	ADV	8.0963
296	294	井出洋介名人の新実戦麻雀	TAB	8.0955
297	295	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	ETC	8.0916
298	296	宝魔ハンターライム Perfect Collection（18歳以上推奨）	ETC	8.0909
299	299	バーチャファイターキッズ	ACT	8.0886
300	300	卒業II ネオ・ジェネレーション（18歳以上推奨）	SLG	8.0878
301	297	プロ野球 グレイテストナイン'98	SPT	8.0857
302	302	スーパーリアル麻雀グラフィティ（X指定）	TAB	8.0845
303	301	優駿クラシックロード	SLG	8.0833
304	308	鋼鉄霊域（スティールダム）〈通信ケーブル同梱／ソフト単品〉	SHT	8.08
305	304	ふしぎの国のアンジェリーク	TAB	8.0724
306	303	ZAP! SNOWBORDING TRIX'98	SPT	8.0714
307	306	ラストブロンクス	ACT	8.0672
308	307	ブラストウインド	SHT	8.0645
309	305	ダイナマイト刑事（サタコレあり）	ACT	8.0617
310	309	DIGITAL DANCE MiX～安室奈美恵（コンビニ専売）	ETC	8.0597
311	310	ROOM MATE～井上涼子～	ETC	8.0571
312	311	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	8.0526
313	312	ブラックドーン	SHT	8.0526
314	313	MYST	ADV	8.0492
315	314	スレイヤーズろいやる	RPG	8.0409
316	315	フォトジェニック＜通常版／初回限定版＞	SLG	8.0357
317	316	スーパーリアル麻雀PVI（X指定）	TAB	8.0351
318	328	魔法少女プリティサミー ハートのきもち	ADV	8.0312
319	318	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	8.0172
320	320	月花霧幻譚～TORICO～	ADV	8.0142
321	321	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	ETC	8.0119
322	319	EVE The Lost One	ADV	8.0112
323	317	実況パワフルプロ野球S	SPT	8
324	322	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	ETC	8
325	323	テクストート・ルド～アルカナ戦記～	SLG	8
326	324	ZERO DIVIDE -THE FINAL CONFLICT-	ACT	8
327	326	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	8
328	325	プロ麻雀 極S（サタコレあり）	TAB	7.9898
329	327	F-1 Live Information	RAC	7.9685
330	330	放課後恋愛クラブ～恋のエチュード～〈通常版／初回限定版〉（18歳以上推奨）	SLG	7.9594
331	329	リアルバウト餓狼伝説	ACT	7.9578
332	331	バーチャル競艇	SPT	7.9565
333	332	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	ETC	7.9549
334	334	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.9473
335	335	南方珀堂登場	ADV	7.9444
336	336	貞本義行 イラストレーションズ	ETC	7.9444
337	333	サクラ大戦 花組通信	ETC	7.9433
338	337	大江戸ルネッサンス	SLG	7.9428
339	343	金田一少年の事件簿～星見島 悲しみの復讐鬼～	ADV	7.9411
340	338	ダークセイバー	A•RPG	7.9299
341	339	速攻生徒会	ACT	7.9259
342	340	フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～	ADV	7.92
343	341	BLAM! マシーンヘッド	SHT	7.9171
344	344	SONIC R	RAC	7.9107
345	345	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	RPG	7.8947
346	346	羅媚斗（RABBIT）	ACT	7.875
347	347	誕生S～Debut～（18歳以上推奨）	SLG	7.873
348	359	セガワールドワイドサッカー'98	SPT	7.8695
349	348	麻雀大会IISpecial	TAB	7.8636
350	349	The Tower	SLG	7.8574
351	350	御意見無用～Anarchy in the NIPPON～	ACT	7.8524
352	351	プラドルDISC Vol.4 黒田美礼	ETC	7.85
353	352	悠久の小箱 OFFICIAL COLLECTION	ETC	7.8484
354	342	チョロQパーク	RAC	7.8461
355	354	FEDA・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	SLG+RPG	7.8248
356	255	WORMS	SLG	7.8235
357	353	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.8226

◎新着本命馬紹介

シリーズ3部作の第2弾登場。プレイヤーの評価と満足度はかなり高いぞ！

13着 NEW SOFT シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子

セガ／'98・4・29
4,800円／SLG+RPG

全投票平均点	9.423
本誌の平均点	8.0

「シナリオ1」と「2」のどちらからでもスタートできるところが親切でうれしい。でも、せっかく「1」と「2」のシナリオがシンクロしているのだから、「1」のほうから始めることをオススメしたい。「1」で主人公として自分が行動した内容が、「2」で他のキャラクターとして出てくる。こうした一緒に物語を作り上げてる、という感覚が味わえるのがイイ。ストーリー展開の先を待ちわびる楽しさと、ストーリーとシンクロできるうれしさ、この作品の醍醐味を一言でいうならこうでしょう。贅沢をいうならば、「1」から「3」までいっぺんにプレイしたかった。まったく、連載モノの作品を待ちわびる気持ちはどんなものでも同じですね。早く「3」もプレイしたい。（愛知県・松山抄太・20歳）シナリオを3つに分けることで、全体的なイメージを地味にしてしまってるような気がする。同じ3部作でも、1つのソフトとしていっぺんに発売してほしかったものだ。たとえば、3枚組みにして同時発売、というような形で。それが、唯一の難点である。それ以外は、完璧といっていいほどのデキ具合。戦闘は熱いし、さっき言ったこととは矛盾するが、シナリオを3作に分けたことでより濃厚なストーリーを味わえるようになっている。シミュレーションRPG好き、シャイニングファン、それからRPGやアドベンチャーなどのストーリーモノが好きな人にも、ぜひやってもらいたい作品。（京都府・石坂圭一・24歳）あえて10点を付けよう。「シナリオ1」は、あくまでも序盤。「2」は、バラエティに富んだ戦闘パターン、複雑にからみ合ったストーリーが、少しずつほどけていく充実感、ユーモアとウィットにあふれたセリフなど、サターンユーザーなら、ぜひプレイしてほしいといえる内容だ。またラストバトルは、なんて皮肉な展開!? と思わせるほど驚くかも。ちなみに現在は、1度クリアして2度目をプレイ中。女の子ペンギンと、ロビィを仲間にしなくては。（大阪府・松本厚子・39歳）前作での結果が、ちゃんと反映されるのがうれしい。前作の主人公のセリフもちゃんと再現(?)されているし。しかし、「シナリオ1」の発売から「2」までの時間があきすぎてしまったのが残念。（東京都・大川督人・21歳）カモメが飛んでいたり、風で看板が揺れていたり、水に映る空の雲が風に流されていたり、本当に細かい部分までよく表現されていて、「すごーい!」の連発だった。システムも、よりていねいに作られている。「はい」と「いいえ」の分岐もより重要になったようだし、戦闘ステージも多岐にわたっていてすばらしい。何度でも、楽しみたいRPG。（東京都・前橋美保乃・31歳）「やっと出たのね!」、その一言につきます。だって、前作の終わり方があまりにも疑問に思ったから。その先が気になって気になって、仕方がありませんでした。これも、作り手の作戦の1つなのかな!?「2」はまだ途中までしか進めていないのですが、クリアしてしまったら、この"はやる気持ち"が「3」が発売されるまで続くのかも。まだ未プレイの人は、必ず「シナリオ1」から始めてください。そうしないと、このゲームの楽しさが半減してしまいます。（埼玉県・矢代幸子・18歳）戦闘シーンは「スゲェ」の一言。ただ、最初のストーリーのわかりづらさと、自由度の低さがちょっと不満に思えてくる。でも、このジャンルが好きならぜひやってほしい。（三重県・永戸秀弥・14歳）

△新着穴馬紹介

ちょっとクセのある遠藤作品。ハマればどっぷりいくぞ？

33着 NEW SOFT ひみつ戦隊メタモルV

毎日コミュニケーションズ／'98・4・23
5,800円／ADV

全投票平均点	9.25
本誌の平均点	8.0

容量を節約せず、ぜいたくに使ってやりたい放題やったという感じ。だからといって無駄はなく、期待を十二分に満足させてくれる作品。オールクリア後に見られるオマケにも満足。全6話というのも、長すぎず短すぎず良い。個人的にはもっと楽しみたいので、続編をぜひ出してほしい。（和歌山県・寺井久志・20歳）変身&集団戦隊モノのお約束と、それに対してのツッコミが豊富に盛り込まれ、好事家のツボをくすぐる作り。出現する分岐がさらに多く、話数ももう少し多ければ……とも思うが、適度なプレイ時間は繰り返しプレイにも苦痛にならず良い。セーブポイント、セーブファイルの多さも遊びやすく親切。変身不能、ニセモノ騒ぎ、黄色はカレー好きなどといったことに気を惹かれた人、おすすめです。過度な期待をすると肩すかしを食うかもしれないが、ファンなら、思わずニヤリとしてしまうでしょう。（北海道・岩沢正明・27歳）設定はもちろんのこと、キャラクター、ストーリー、音楽、オマケ……と、とにかく徹底的に作られている。非の打ちどころのない秀作だ。（長野県・砧田槙秀・23歳）

●新着単穴馬紹介

ようやく登場した新着2本。評価のほうはもう一歩？

623着 NEW SOFT 落ちゲー・デザイナー・作ってポン！

ビクター／パックインソフト／'97・11・20
5,800円（マウス対応）／PUZ

全投票平均点	6.25
本誌の平均点	5.0

これまで自分がプレイしてきた落ちゲーで、キャラクターがもうちょっと……だったら、ここの連鎖がもうちょっと……だったら、なんてことを日頃から考えていた私にはピッタリなソフト。しかし、マニュアルは不親切極まりないし、できることもかなり限られている。結局、似たような雰囲気のベーシック系落ちゲーができるだけ。唯一評価できると思ったキャラクター設定もやりにくいっ！ 期待していた作品だけに残念だった。（東京都・望月ゆかり・34歳）

628着 NEW SOFT BIG HURT ベースボール

アクレイムジャパン／'96・9・2
5,800円／SPT

全投票平均点	6.2
本誌の平均点	5.0

監修してるフランク・トーマスのことを知ってる人ってどのくらいいるのかな？ 野茂を筆頭とした日本人たちが活躍するようになった最近はともかく、この人が活躍した頃のメジャーリーグを知っている人は少ないんじゃないかな。それはともかく、メジャーリーグを舞台にしているわりにハデさに欠けていたり、野球ゲームとしての完成度もイマイチなど、中途半端なデキが目立つ。メジャーというところ以外は、二流野球ゲームでしかない。（神奈川県・長谷川怜治・38歳）

【ドリキャスの発表会すごかったっ】「たいちょー！ たいっちょー!! たいっちょーっ!!! ふふふふふふ、ふーみんがいたっスよぉ！」「…………ぉぉぉおおおおっ。ウィスキーボトル……じゃなくて、小錦(旧姓)。セガのドリキャスの発表会は、おいおいおいおい（×100）ってぐらい芸能人も来ておったのぉ(詳しくはP112へ)。今時こんな超盛大な発表会はないでよってぐらいスゴかった」「なんか"夢"を見てるようでしたよ、ぼかぁ」「……ぉお。それでドリームキャストだったんかい(ウソ)」「まあ、この名前も慣れればどうってことはないですね。最初はちょっと"えぇーっ？"て感じもしたけど(笑)」「うむ。勝てば官軍じゃな」「はー……」

↓オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
358	355	三國志Ⅳ	SLG	7.8188
359	356	エリア51	SHT	7.8181
360	357	ウイニングポスト2	SLG	7.8133
361	358	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.8114
362	360	サムライスピリッツ 新紅都無双剣〈ソフト単体／RAM同梱〉	ACT	7.8082
363	361	GAME WARE VOL.4	ETC	7.8048
364	362	Fighting Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔（サタコレあり）	ACT	7.8
365	364	THREE DIRTY DWARVES（スリー・ダーティー・ドワーフス）	ACT	7.7826
366	365	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.7767
367	363	SDガンダム G CENTURY S	SLG	7.7734
368	366	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	ADV	7.7677
369	367	ZORK I	ADV	7.7575
370	368	ビクトリーゴール	SPT	7.7572
371	369	提督の決断Ⅱ	SLG	7.7555
372	370	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感in Hollywood	PUZ	7.75
373	371	バトルバ	RAC	7.75
374	372	DX人生ゲーム（サタコレあり）	TAB	7.7441
375	373	Dの食卓（サタコレあり）	ADV	7.7438
376	374	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	ETC	7.7419
377	375	ブルーブレイカー ～剣よりも微笑みを～	SLG	7.7282
378	376	NHLパワープレイ'96	SPT	7.6923
379	378	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PUZ	7.6916
380	377	RAMPO（18歳以上推奨）	ADV	7.6881
381	379	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント	ETC	7.6822
382	380	魔法学園ルナ	RPG	7.6733
383	381	でろ～んでろでろ	PUZ	7.6538
384	382	馬なり1ハロン劇場	SLG	7.6538
385	394	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	ETC	7.6538
386	383	ブルーフォース ゴールドパック1	SHT	7.65
387	384	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	TAB	7.647
388	385	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	7.6428
389	389	ぷよぷよ通（サタコレあり）	PUZ	7.637
390	387	トーナメント・リーダー	SPT	7.6363
391	388	エレベーターアクションリターンズ	ACT	7.6363
392	390	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	ETC	7.6326
393	391	セクシーパロディウス	SHT	7.6285
394	386	センチメンタルグラフティ〈通常版／初回限定版〉	SLG	7.6197
395	392	リンクル・リバー・ストーリー	A•RPG	7.6193
396	393	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	PUZ	7.5909
397	396	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	ETC	7.5869
398	397	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.5846
399	398	グッドアイランドカフェ・飯島愛	ETC	7.5789
400	399	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	ETC	7.574
401	400	エーベルージュ	SLG	7.5688
402	401	DX日本特急旅行ゲーム	TAB	7.5673
403	395	ゼロヨンチャンプDoozy-J Type R	RAC•RPG	7.5636
404	402	新テーマパーク	SLG	7.5588
405	403	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	ACT	7.5502
406	404	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN（サタコレあり）	RPG	7.5441
407	405	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	TAB	7.5406
408	406	くるりんPA!	PUZ	7.5405
409	407	SUPER CASINO SPECIAL	SLG	7.5384
410	408	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネレーションズ～	SLG	7.5327
411	411	リグロード サーガ2	S•RPG	7.5222
412	413	UNIVERSAL NUTS（ユニバーサルナッツ）	ADV	7.5217
413	410	プリクラ大作戦	A•SHT	7.5211
414	412	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.52
415	413	ザ・コンビニ2 ～全国チェーン展開だ！～	SLG	7.5185
416	414	ウルトラマン 光の巨人伝説	ACT	7.5121
417	409	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	RAC	7.5116
418	415	首都高バトル'97	RAC	7.5
419	416	チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix	SLG	7.5
420	417	DJ wars	ETC	7.5
421	418	アルバム倶楽部～胸キュンセントポーリア女学院～（18歳以上推奨）	ETC	7.5
422	419	ウィザードリィⅥ＆Ⅶ コンプリート	RPG	7.4909
423	420	上海 万里の長城（サタコレあり）	PUZ	7.4892
424	421	金沢将棋	TAB	7.48
425	422	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.48
426	423	日焼けの想い出+姫くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.48
427	424	皇龍三國演義	SLG	7.4782
428	425	ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォリアーズ～	ACT	7.4779
429	426	きゃんきゃんバニー・プルミエール（成人向け）	ADV	7.4688
430	427	NHL'97	SPT	7.4666
431	428	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	ETC	7.4642
432	429	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.4642
433	430	ファーランドサーガ	S•RPG	7.4583
434	432	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～（18歳以上推奨）	RPG	7.446
435	433	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.445
436	434	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.4444
437	435	リグロード サーガ	RPG	7.4439
438	436	ロードラッシュ	RAC	7.4393
439	437	エアーマネジメント'96	SLG	7.4375
440	442	アルカナ ストライクス	RPG	7.432
441	438	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	ETC	7.42
442	439	ウイニングポストEX	SLG	7.4172
443	440	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	ACT	7.4117
444	441	R?MJ The Mistery Hospital	ADV	7.409
445	443	わくわく7〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	7.4036
446	445	峠KING THE SPIRITS 2	RAC	7.3972
447	444	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」?～	ADV	7.3933
448	471	WILLY WOMBAT	ACT	7.3928
449	451	卒業S（18歳以上推奨）	SLG	7.388
450	446	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.386
451	447	アイドル雀士スーチーパイSpecial（MA18）	TAB	7.3858
452	449	My Dream～On Airが待てなくて～	SLG	7.3809
453	450	シムシティ2000	SLG	7.3774
454	448	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	ETC	7.375
455	452	マイ・ベスト・フレンズ～st.アンドリュー女学園編～（X指定）	PUZ	7.3695
456	453	マンクスTT～スーパーバイク～	RAC	7.368
457	454	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	ACT	7.365
458	455	本格プロ麻雀 徹満Special	TAB	7.3636
459	456	女子高生の放課後・・・ぷくんパ	PUZ	7.36
460	457	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	SHT	7.3542
461	458	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～	RPG	7.3529
462	464	海底大戦争	SHT	7.3456
463	459	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	ETC	7.3448
464	460	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.3424
465	461	ゴジラ～列島震撼～	SLG	7.3362
466	462	エイリアン トリロジー	SHT	7.3333
467	463	ガンフロンティア／アーケードギアーズ	SHT	7.3333
468	466	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR（X指定）	TAB	7.327
469	465	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3236
470	467	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	7.3178
471	468	BLOOD FACTORY（18歳以上推奨）	SHT	7.3125
472	469	DIE HARD TRYLOGY	ETC	7.3043
473	470	ザ・ホード	SLG	7.3015
474	472	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	RPG	7.2916
475	473	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.2872
476	474	ハイパー3Dピンボール	TAB	7.2857
477	475	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works（通販専用）	ETC	7.2769
478	476	昇龍三國演義	SLG	7.2592
479	477	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	RPG	7.2569
480	478	SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.1	PUZ&ACT	7.25
481	479	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.24
482	480	疾風魔法大作戦	SHT	7.2307
483	481	デジク アクアワールド	PUZ	7.2307
484	482	テーマパーク	SLG	7.2271
485	483	シェルショック	SHT	7.2142
486	484	ウルトラマン図鑑	ETC	7.2105
487	485	スチームギア★マッシュ	ACT	7.2065
488	486	実戦 パチスロ必勝法！3	TAB	7.1764
489	487	SEGA AGES／廊下にイチダントア～ル	QIZ	7.1707
490	488	麻雀同級生Special（X指定）（プレミアムパック／ソフト単品）	TAB	7.1687
491	489	Jewels of Oracle オラクルの宝石	PUZ	7.1538
492	490	ヴァーチャルハイドライド	A•RPG	7.1534
493	491	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	RAC	7.1475
494	492	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	ADV	7.147
495	493	ギャルズパニックSS	A•PUZ	7.1428
496	494	ゲックス	ACT	7.1351
497	495	おまかせ！退魔業（セイバーズ）	ADV	7.1343
498	497	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	PUZ	7.1282
499	498	ROBO・PIT	ACT	7.125
500	499	Body Special 264	PUZ	7.125
501	496	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1234
502	500	ソニックウイングス スペシャル	SHT	7.1232
503	501	バトルモンスターズ（18歳以上推奨）	ACT	7.1176
504	502	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説（サタコレあり）	ACT	7.1136
505	503	セガサターンで発見!! たまごっちパーク（専用パワーメモリー同梱）	SLG	7.1111
506	506	ぐっすんおよよ・S	PUZ	7.1058
507	504	Cubic Gallery	ETC	7.1
508	507	マジカルホッパーズ	ACT	7.0909
509	508	エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～	SLG	7.0909
510	509	日本プロ麻雀連盟公認 道場破り	TAB	7.0833
511	522	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	ETC	7.081
512	510	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	TAB	7.0769
513	511	ステークスウィナー	ACT	7.075
514	512	首領蜂（ドンパチ）	SHT	7.0718
515	513	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	ACT	7.0714
516	514	サンダーホークⅡ	SHT	7.0705
517	515	風水先生	SLG	7.0689
518	516	マイティヒット～Mighty Hits～	SHT	7.0645
519	517	大牌砦（DAITORIDE）	PUZ	7.0555
520	518	天地無用！魅御理温泉湯けむりの旅（18歳以上推奨）	ADV	7.054
521	519	ソード&ソーサリー（サタコレあり）	RPG	7.0526
522	520	ドゥーム	A•SHT	7.0476
523	521	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	SLG	7.0429
524	523	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.04
525	524	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	7.0095
526	505	卒業アルバム	ETC	7
527	525	ブルー・シカゴ・ブルース（18歳以上推奨）	ADV	7
528	526	ビッグ一撃！パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	TAB	7
529	527	パチスロ完全攻略～ユニコレ'97～	TAB	7
530	528	水滸演武	ACT	6.9799
531	529	アホなしギャルズお・り・ん・ぽ・す	SLG	6.9642
532	530	GOTHAⅡ ～天空の騎士～	SLG	6.9583
533	531	神風拳	ACT	6.9583
534	532	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	6.9444
535	533	天城紫苑（18歳以上推奨）	ADV	6.9375
536	534	プラドルDISC Vol.1 木下優	ETC	6.9375
537	535	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ETC	6.923
538	537	QUOVADIS（クオ・ヴァディス）	SLG	6.9158
539	536	柿木将棋	TAB	6.9142
540	538	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～（X指定）	TAB	6.9009
541	539	サイドポケット3	TAB	6.8888
542	540	七つの秘館	ADV	6.8888
543	542	Wizard's Harmony2	SLG	6.8846
544	541	天地無用！登校無用アニラジコレクション	ADV	6.8823
545	543	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントア～ル	ETC	6.8703
546	544	銀河英雄伝説	SLG	6.8692
547	545	ナイトストライカーS	SHT	6.862
548	546	永世名人Ⅱ	TAB	6.8571
549	547	NIGHTRUTH "Maria"	ADV	6.8518
550	548	新型くるりんPA!	PUZ	6.8421
551	549	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.8412
552	550	卒業クロスワールド	ADV	6.8055
553	551	ゲームの達人	TAB	6.8018
554	552	ウルフファング 空牙2001・SS	A•SHT	6.7894
555	553	スカイターゲット	SHT	6.7823
556	554	ヘンリーエクスプローラーズ	SHT	6.7812
557	556	GAME WARE Vol.5	ETC	6.7808
558	555	必殺パチンココレクション	SLG	6.7727
559	557	もうちゃ	PUZ	6.75
560	558	ズープ	PUZ	6.7333
561	560	バーチャフォトスタジオ（X指定）	SLG	6.7179
562	559	AI囲碁サターン版	TAB	6.7083
563	561	AI将棋	TAB	6.6956
564	562	ダライアスⅡ	SHT	6.6916
565	563	ファンタズム（18歳以上推奨）	ADV	6.6875
566	564	雀帝 バトルコスプレイヤーズ	TAB	6.6842
567	565	クリーチャーショック	SHT	6.6708
568	566	永世名人	TAB	6.6708
569	567	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	ACT	6.6666
570	568	GAME WARE VOL.3	ETC	6.6627
571	569	Destruction Derby（デストラクションダービー）	RAC	6.6538
572	570	ハングオンGP'95	RAC	6.6428
573	575	ムーンクレイドル	ADV	6.6428
574	571	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	SHT	6.6404
575	572	シーバス・フィッシング	SLG	6.6382
576	573	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.6363
577	574	ロストワールド ジュラシック・パーク	ACT	6.6153
578	576	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.61
579	578	サターンボンバーマン ファイト!!	ACT	6.6034
580	580	GRAN CHASER（グランチェイサー）	RAC	6.5924
581	581	三國志リターンズ	SLG	6.5789
582	582	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.5757
583	579	プリンセスクエスト〈通常版／特別限定版〉	RPG	6.5714
584	583	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ（通信ケーブル同梱／ソフト単品）	SHT	6.5675
585	584	m～君を伝えて～	SLG	6.5531
586	585	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2（X指定）	TAB	6.5471
587	586	プリルラ／アーケードギアーズ	ACT	6.5384
588	587	闘神伝URA	ACT	6.5367
589	588	シャイニング・ウィズダム	A•RPG	6.5329
590	577	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	ETC	6.5161
591	590	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	SPT	6.5
592	591	フィッシング甲子園	SPT	6.5
593	592	DEKA4駆～TOUGH TRUCK～	RAC	6.5
594	589	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	ACT	6.4945
595	593	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.4927
596	594	ゲームの達人2	TAB	6.4864
597	595	Tactical Fighter	SLG	6.4761
598	596	ブラックファイアー	SHT	6.475
599	598	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.4464
600	600	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.44
601	601	だいすき	ADV	6.4375
602	602	RONDE～輪舞曲～	SLG+RPG	6.4268
603	603	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.423
604	604	闘神伝S	ACT	6.4122
605	605	激突甲子園	SPT	6.3921
606	606	TETRIS S（サタコレあり）	PUZ	6.3617
607	607	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	6.3604
608	611	ロックマンX3	ACT	6.3603
609	608	ホーンテッドカジノ（X指定）	TAB	6.3541
610	609	躁兄弟劇場第一巻 麻雀編	TAB	6.3529
611	610	マジカルドロップ	PUZ	6.3478
612	612	究極タイガーⅡ Plus	SHT	6.3333
613	613	政界立志伝～よい国・よい政治～	SLG	6.3333
614	614	天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN（X指定）	ETC	6.3277
615	615	爆れつハンター	ADV	6.3125
616	616	忍ペンまん丸	ACT	6.3076
617	597	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	ADV	6.2903
618	617	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.2863
619	618	ピンボールグラフィティ	PIN	6.2857
620	619	ウェルカムハウス	ADV	6.2608
621	620	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	SHT	6.2553
622	621	STREET RACER EXTRA	RAC	6.25
623	新	落ちゲー・デザイナー・作ってポン！	PUZ	6.25
624	622	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	PUZ	6.2478
625	623	実戦麻雀	TAB	6.2307
626	625	ロードランナー エクストラ	A•PUZ	6.2
627	626	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	ETC	6.2
628	新	BIG HURT ベースボール	SPT	6.2
629	624	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.1969
630	627	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.1857
631	628	actua GOLF	SPT	6.1818
632	629	BUG TOO!!	ACT	6.1764
633	630	GOTHA ～イスマイリア戦役～	SLG	6.1682
634	599	Jリーグ 実況炎のストライカー	SPT	6.1578
635	631	ゲームの達人 THE上海	PUZ	6.129
636	632	爆笑!! オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	6.125
637	633	THE野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～（18歳未満お断り）	ETC	6.1242
638	634	テトリスプラス	PUZ	6.1176
639	635	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.1052
640	636	湾岸デッドヒート	RAC	6.1027
641	637	D-XHIRD	ACT	6.0945
642	638	ファーランドストーリー～破亡の舞～	S•RPG	6.0888
643	639	新・忍伝（18歳以上推奨）	ACT	6.0438
644	640	超兄貴 ～究極…男の逆襲～（18歳以上推奨）	SHT	6.0384
645	641	逆鱗弾	SHT	6.037
646	642	デススロットル 隔絶都市からの脱出（18歳以上推奨）	SHT	6.0212
647	643	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	5.9444
648	644	餓狼伝説3 遥かなる戦い	ACT	5.9441
649	645	スペースインベーダー	SHT	5.9393
650	646	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	SHT	5.9166
651	647	料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～	ETC	5.9166
652	648	モータルコンバットⅡ完全版（X指定）	ACT	5.9139
653	649	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
654	650	信長の野望 リターンズ	SLG	5.8947
655	652	アクアワールド 海美物語	ETC	5.8333
656	653	アドヴァンストV.G.（通常版／ジグソーパズル込み初回限定版）	ACT	5.8333
657	654	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.8214
658	655	SKULL FANG～空牙外伝～	SHT	5.8148
659	656	DARKSEEDⅡ	ADV	5.8
660	657	クライムウェーブ	RAC+SHT	5.8
661	658	マジックカーペット〈通常版／マルコン同梱版〉	SHT	5.8
662	659	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.7692
663	660	鉄球～TRUE PINBALL～	PIN	5.7647
664	661	湾岸デッドヒート+リアルアレンジ	RAC	5.7619
665	651	Jリーグ GO GO ゴール！	SPT	5.74
666	663	「占都物語」その1	ETC	5.7142
667	664	MAKING OF NIGHTRUTH2 VOICE SELECTION	ETC	5.7142
668	665	タクマラカン ～敦煌傳奇～	ADV	5.6923
669	666	ミントン警部の捜査ファイル ［道化師殺人事件］	ADV	5.6923
670	667	バーチャルカジノ	TAB	5.6666
671	668	BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	5.6666
672	669	ジャングルパーク～サターン島～〈通常版／限定版〉	ADV	5.6666
673	671	麻雀天使エンジェルリップス（X指定）	TAB	5.6296
674	662	タイムギャル&忍者ハヤテ	ETC	5.625
675	672	Race Drivin'	RAC	5.6011
676	673	The PSYCHOTRON（18歳以上推奨）	ADV	5.5789
677	670	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.5531
678	675	新海底軍艦	SLG	5.5333
679	676	出動！ミニスカポリス〈通常版／初回限定版〉（18歳以上推奨）	ETC	5.5263
680	677	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5231
681	674	NIGHTRUTH「ナイトゥルース」Explanation of the paranormal #1 "闇の扉"（18歳以上推奨）	ADV	5.5121
682	678	マリオ武者野の超将棋塾	TAB	5.5
683	679	特捜機動隊ジェイスワット	SHT	5.4583
684	680	戦略将棋	TAB	5.4375
685	681	WanChai Connection（18歳以上推奨）	ADV	5.4278
686	682	NINKU－忍空－ ～強気な奴等の大激突！～	ACT	5.4189
687	687	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～（18歳以上推奨）	ADV	5.3888
688	683	ゲイルレーサー	RAC	5.3731
689	684	ファンキー・ファンタジー	RPG	5.3684
690	685	エルフを狩るモノたち－花札編－（18歳以上推奨）	TAB	5.3636
691	686	ブレインバトルQ	QIZ	5.3437
692	689	Break Thru!	PUZ	5.2631
693	690	麻雀厳流島	TAB	5.258
694	692	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.1742
695	693	サイベリア	SHT	5.125

【で、略称って？】「たいっちょー（シュタ）！ 前のページで、“ドリキャス”とか、勝手に略してましたけど、本当はどう呼ぶのがいいんでしょうかね？」「むー。ドリキャスってのも、なんかバーチャロンのロボットみたいで、なんか違和感があるの……。ワシら『サタマガ』もそのうち『ドリマガ』になるんかのぉ……」「たいちょう……。なんか『ドリマガ』って、車の雑誌みたいっすねぇ」「『ドリフトマガジン』かいっ（笑）？」「日本語で攻めて、『夢マガ』ってのは？」「…………それは違うだろう……」「はー、なんかまた、これから大変そうデスねぇ」「とりあえず、略称も募集じゃな」「な」

↓オッズ表サターンD

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
696	691	時空探偵DD～幻のローレライ～	ADV	5.1186
697	688	ぱにっくちゃん〈通常版／初回限定キャラクターBOX〉	ADV	5.1153
698	694	TAMA	ACT	5.11
699	695	ダイダロス	SHT	5.0841
700	696	クロックワークス	PUZ	5.0769
701	697	DEATH MASK（18歳以上推奨）	ADV	5.0526
702	698	2TAX GOLD	QIZ	5.0526
703	699	球転界	PIN	5.0454
704	701	BREAK POINT	SPT	5
705	702	Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム	SLG	5
706	700	シミュレーション・ズー	SLG	4.9166
707	703	GALJAN（X指定）	TAB	4.9032
708	704	四柱推命ピタグラフ	ETC	4.9016
709	705	3D Lemmings	PUZ	4.8666
710	708	ファーザー・クリスマス	ADV	4.8235
711	709	Space JAM（スペースジャム）	SPT	4.8181
712	710	麻雀ハイパーリアクションR（X指定）	TAB	4.8153
713	711	エアーズアドベンチャー	RPG	4.7568
714	712	HORROR TOUR	ADV	4.7368
715	713	QUANTUM GATE I～悪夢の序章～（18歳以上推奨）	ADV	4.7333
716	714	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	4.7291
717	715	GAME-WARE VOL.2	ETC	4.6971
718	707	ハイオクタン	RAC	4.6818
719	716	タイタンウォーズ	SHT	4.65
720	717	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	4.6486
721	706	麻雀学園祭〈通常版／初回限定版〉（18歳以上推奨）	TAB	4.6
722	718	こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランドの大レースの巻	TAB	4.6
723	719	ストリートファイターII ムービー	ETC	4.5846
724	720	シュトラール ～秘められし七つの光～	ACT	4.5555
725	721	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ（18歳以上推奨）	TAB	4.5277
726	722	ゲン ウォー	SHT	4.5
727	723	～制服伝説～ プリティファイターX（18歳以上推奨）	ACT	4.4285
728	725	TRY RUSH DEPPY	ACT	4.4
729	724	バーチャルオープンテニス	SPT	4.3965
730	726	北斗の拳	ADV	4.3466
731	727	麻雀狂時代 コギャル放課後編（18歳以上推奨）	TAB	4.3428
732	734	キューブバトラー	PUZ	4.3214
733	728	CRITICOM（ザ・クリティカルコンバット）	ACT	4.3157
734	729	FIFAサッカー'96	SPT	4.3018
735	730	麻雀四姉妹 若草物語（X指定）	TAB	4.2
736	731	燃えろ!! プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.1875
737	732	レボリューションX（18歳以上推奨）	SHT	4.1428
738	733	ただいま惑星開拓中！	SLG	4.1428
739	735	エルフを狩るモノたち	ADV	4.08
740	736	大戦略－STRONG STYLE－	SLG	4.05
741	737	バーチャルバレーボール	SPT	4.0326
742	738	美少女バラエティゲーム ラピュラスパニック	TAB	4
743	739	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアットドラドビーチ～	SPT	3.9166
744	740	アイレム アーケード クラシックス	ETC	3.8888
745	741	熱血親子	ACT	3.8695
746	742	天下制覇	SLG	3.7857
747	745	必殺！	ACT	3.6867
748	746	トランスポート タイクーン	SLG	3.6666
749	747	結婚前夜（限定販売）	ETC	3.6597
750	748	痛快！スロットシューティング	ETC	3.6551
751	743	駿才－競馬データSTABLE－	ETC	3.64
752	744	ジャパンスーパーバスクラシック'96	SLG	3.625
753	750	麻雀狂時代 Cebu Island'96（18歳以上推奨）	TAB	3.6
754	751	HOP STEP あいどる☆	SLG	3.5789
755	752	ハットトリックヒーローS	SPT	3.5277
756	753	美少女戦士セーラームーンSupers～Various Emotion～	ACT	3.4857
757	749	龍的五千年	ADV	3.4166
758	754	イエローブリックロード	ADV	3.3571
759	755	ボイスアイドルマニアックス ～プールバーストーリー～	TAB	3.2857
760	756	グリッドランナー	ADV	3.2857
761	757	爆れつハンターR（18歳以上推奨）	ADV	3.2666
762	759	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS（サタコレあり）	ETC	3.1304
763	760	学校の怪談	ADV	3.1175
764	758	STRIKER'96	SPT	3.0909
765	761	DARKSEED（18歳以上推奨）	ADV	2.9774
766	762	ジョニー・バズーカ	ACT	2.9583
767	763	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	ETC	2.8378
768	764	奥寺康彦の世界をめざせ！サッカーキッズ（入門編）	ETC	2.8
769	765	南の島にブタがいた	PUZ	2.7297
770	769	PLANET JOKER	SHT	2.728
771	766	ぱっぱらぱおーん	PUZ	2.7142
772	767	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー	ETC	2.6666
773	768	FIST	ACT	2.663
774	778	キューブバトラー～アンナ未来編～	PUZ	2.6285
775	770	結婚～Marriage～	SLG	2.6048
776	772	カオスコントロール	SHT	2.5961
777	771	ライズ オブ ザ ロボット2	ACT	2.5757
778	773	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～（18歳以上推奨）	TAB	2.5555
779	775	Defcon5	SLG+RPG	2.4666
780	774	スターファイター3000	SHT	2.4444
781	776	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	2.4105
782	777	カオスコントロール リミックス	SHT	2.4
783	781	スタンバイ Say You!（18歳以上推奨）	ADV	2.3248
784	779	ハートビートスクランブル	ADV	2.3
785	780	テラクレスタ3D	SHT	2.2812
786	782	デス クリムゾン	SHT	2.2423

オッズ表サターン下位寸評

歴史に名を残すのはどれだ？ 新機種発表で最下位駆け込み寺？

“夢を発信する”ハードドリームキャストの登場で、俄然注目されるのが“悪夢を発信する”最下位帝王支配層。“ナイトメアキャスト”とも言える最下位層は歴史に名を残そうと、毎週パン食い競争のごとき状態(笑)。デス様踏ん張るか？

プレイする者に“悪夢を”。デス様はすでに生ける伝説。

サタマガ推奨名馬 Vol.41

セガサターンの名作にスポットをあてる…

Written by うまのすけ

X-MEN VS.STREET FIGHTER

●カプコン
●'97年11月27日発売
●7,800円(RAM同梱版)／5,800円(通常版)
●ACT
●4メガRAM必須

読者 9.4222
本誌 9.33

最近、CGをやるためにNewパソコンを購入。赤貧状態。

ソフトDATA

1/2号の初登場で、なんと9.8823という高オッズで１着を獲得。その後オッズは落ち着いてきたものの、だいたい9.4点台で定着。そのデキの良さは絶品モノだ。推定販売本数は約25万５千本と大好調。

厩舎情報 X-MEN VS.ST ひとくちメモ

カプコンが誇る「ストリートファイター」とアメリカンコミックスから飛び出したヒーロー集団「X-MEN」が協力、もしくはコブシを交える夢の格闘ゲーム。２対２のタッグバトルで、ゲーム中にいつでも交代ができるシステムを採用。これにより戦略性が増した。またダッシュやスーパージャンプ、アドバンシングガードなど、これまでのカプコンの格闘ゲームのシステムをふんだんに取り入れている。そして、驚異の拡張ラムカートリッジ4MBをひっさげ登場。サターンに革命を起こした作品だ。

移植もスゴイがゲームもスゴイ！

このゲームは、よく“拡張ラムカートリッジ4MBによる完全移植”ばかりが取りざたされるようなので、今回はゲームの内容を掘り下げていこう。さて、この「X-MEN VS.ストリートファイター」を一言でいうと、大ざっぱな作りのゲームと言える。ここでの大ざっぱというのは、いい意味で、爽快感を極限まで追求していったら、こんなゲームになったという感じのことだ。特に必殺技を当てた時の爽快感、コンボを入れる楽しさ、エフェクトのハデさが、とにかく心地良いのだ。必殺技の爽快感、リュウがレーザーを撃ったり、ダルシムの吹く炎が凄いことになっていたりと、これでもかというほどハデな演出が展開される。そして、このゲーム最大の特徴ともいうべき、“エリアルレイヴ”という空中コンボのおかげで、コンボを入れる楽しさが増しているのも見逃せない。このコンボのおかげで、体力を半分奪うのは当たり前、さらには、ほとんどのキャラが10割コンボを持っているという有り様なのだ。バランスが悪いと思われるかもしれないが、このアバウトさが逆に面白い。そのおかげで、数多くのコンボが存在し、人それぞれのこだわったコンボができるわけだ。最近のゲームは、誰と対戦しても、すべての人が同じ攻撃、同じコンボをするというものが多く、自分の個性をアピールできるゲームというのが少ないんじゃないだろうか。その点、このゲームは、コンボの間に入る中キック１つをとっても、その人の個性が感じられるのだ。また、X-MENという何十年もの歴史があるキャラクター達も見逃せない。歴史があるから、キャラクター１人１人のストーリー背景が完成されていて、とても魅力のあるキャラクターばかりになっている。このゲームをやってアメコミ（アメリカンコミック）が好きになってしまった人も、そう少なくないはだろう。現に自分も、今まではアメコミのキャラクターといえばスパイダーマンくらいしか知らなかったし、どちらかというと、アメコミは嫌いだったのだが、今ではアメコミを読むようになってしまったし、アメトイ（アメリカのフィギュア）にまで手を出すようになってしまったくらいだ。ただのゲームとしてだけではなく、「X-MEN VS. ストリートファイター」に登場するアメコミキャラクターの生い立ちなどのストーリーを追いかけるのも面白いんじゃないかな。

こんなヒット数も当たり前。ただ、あまり対戦でやると友達をなくすかも？

check! 拡張ラムカートリッジ4MBはやっぱすごいっ！

たとえサターンでも今の格闘ゲームは、完全移植されないだろうといわれていたものを覆し、完璧にサターンで再現。しかも、読み込み時間をなくした拡張ラムカートリッジ4MBはやっぱりすごい。本作を筆頭に、最近発売された「ヴァンパイア セイヴァー」の完成度も高く、これからの拡張ラムカートリッジ4MBの可能性に期待が膨らむばかりだ。

このロード画面も最初の読み込みだけ。ゲーム中は全然ストレスを感じることはない。とくに対戦時はさらに速い。

こんなにデカイキャラが画面に出ても、処理落ちひとつせずに、アーケード版とまったく同じ感覚で楽しめる。

最近の読者のコメントは？

少し前に、同じく完璧な完成度で発売された「ヴァンパイア　セイヴァー」を取っ替え引っ替えプレイしている。やっぱり4メガRAMはスゴイ！　これさえあれば、新ハードもゲーセンも必要ないんじゃないか!?　これ以上のモノを望むようなヤツは、もう「ゲーセンに行って来い!」としか、言いようがないね。（東京都・江津晋一・23歳）

開発スタッフからオススメのお言葉

昨年11月の発売以来、そのクオリティの高さで大好評を頂いている「X-MEN VS. STREET FIGHTER」!!　サターンユーザーの皆さんにはもうすっかりおなじみのスゴいやつ、『拡張ラムカートリッジ4MB』専用ソフト第1弾！です。これこそまさに完全移植！「セイヴァー」等今後続々発売予定の4Mシリーズとともに、末永く愛してやってくださいね！

【D２もドリキャスでしたな】「たいっちょー！　『Dの食卓２』って、もしかして、唯一公開されてるドリキャスタイトルなのでは？」「うーむ。これからはドリキャスタイトルが流行かもな」「11月20日発売。５タイトルが同時発売(予定)らしいですよ」「あと、新聞各紙に出てたイメージ広告もハッキリしていてイカしてましたねぇ……」「うーむ。時代はドリキャス。まさにドリームキャッチャー」「それはぬいぐるみ取りじゃろ」「ナイスツッコミですな、たいちょう(笑)」

↓次回出走予定馬パドック情報

なかなかチェックしきれてない中堅どころの新作ソフト。気になるソフトは早めにチェックしておこう。

？着　湾岸トライアルLOVE

ビクター／パックインソフト／'98・4・29
6,800円[18歳以上推奨／ハンドル対応]／SLG+RAC

予想オッズ	？
本誌の平均点	5.33

レースゲームとしても恋愛モードとしても、どちらをとっても不完全。2つを合体させた、そのアイデアだけはいいが……。シナリオは単調で浅いし、何より車の操作性が悪いのは許せない！　特にLRボタンでのハンドル操作がかなりプレイしづらい。仮にもレースゲームなのにこれはないのでは。もっと時間をかけて練り込んでほしかった。（兵庫県・田村肇一・23歳）

？着　あやかし忍伝　くの一番プラス

翔泳社／'98・4・9
6,800円／SLG

予想オッズ	？
本誌の平均点	6.33

ゲームのデキはナカナカなので、このグラフィックや設定（女の子同士のめくるめく世界!?）を見て、「ピーン」と来た人ならまず楽しめるはず。逆にいうと、それ以外の人には可もなく不可もない普通のシミュレーションとしか思えないかも。ただ、プレイ中に起こるロードが多めなのは、ファンとしてもちょっと気になった。（愛知県・高梨謙一・22歳）

？着　ゲームで青春

キッド／'98・4・23
5,800円（マルチ対応）／TAB

予想オッズ	？
本誌の平均点	6.66

自キャラを進める方法が、ランダムで決められてしまうサイコロ方式ではなく、自分で進む方向をある程度決められるカード方式なのがうれしい。また、その自分の行動もゲーム展開に影響するというゲーム性もなかなか面白い。ボードゲームというより、簡易人生シミュレーションっていう感じかな。現実味にあふれたイベント内容もグー。（山口県・庄野栄二・30歳）

？着　ツアーパーティー　卒業旅行へいこう

タカラ／'98・4・23
5,800円／SLG+TAB

予想オッズ	？
本誌の平均点	6.33

ボードゲームに恋愛シミュレーション要素を盛り込んだシステムと、卒業旅行という限られた設定がいい。しかし、それらが消化しきれてなく、中途半端なデキになっているのが残念。（神奈川県・久保田文彦・23歳）不十分なところは多々あるものの、この男女どちらにも告白できるという設定はオイシすぎる！　告白を夢見ている人は買い。（東京都・都田理佳・26歳）

場外馬券場　高級馬主の声

●ついに発覚!!　セガエイジス第1弾の作品は、実は「ゲイルレーサー」だった（嘘）。（群馬県・鶴岡哲也・24歳）
●「サクラ大戦2」のアイリスと大神の合体攻撃で、ここ2日間頭が痛いデス。（愛媛県・橋谷広樹・20歳）
●目前で「ワースト10のソフトを全部買うのと、ベスト50のソフトを全部買うのとではどっちがいい？」と言われて悩んだ俺（笑）。（東京都・佐伯研一・26歳）

セガサターンソフト総評

早くもドリキャス読者レース予約開始（ウソ）!?

セガサターン読者レースも開始から3年半。やや短い生涯となるのは、時代の流れが速いからなのか？　次はドリキャス読者レース？　それともドリマガ読者レースか（笑）？　そんな期待（？）を込めつつ、早くもタイトル大募集っ（ウソ）！　乞うご期待!!

↓オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ（セガ／24,800円）	9.7293
2	2	セガサターンフロッピーディスクドライブ（セガ／9,800円）	9.2983
3	3	セガサターンキーボード（セガ／5,800円）	9.2684
4	4	リアルアーケードVF（ホリ／3,980円）	9.2183
5	5	セガマルチコントローラー（セガ／3,800円）	9.0989
6	6	SBOMジョイカード（ハドソン／2.480円）	9.0939
7	7	セガサターンモデムセット（セガ／14,800円）	8.8713
8	8	ホリパッドSS（ホリ／1,500円）	8.7777
9	9	ファイティングスティックSS（ホリ／5,980円）	8.7453
10	10	アスキーグリップX（アスキー／2,580円）	8.6615
11	11	バーチャスティック（新型／セガ／5,800円）	8.6082
12	12	ファイティングコマンダーSS（ホリ／2,480円）	8.5092
13	13	セガサターンコードレスパッド（セガ/4,800/2.900円）	8.4805
14	14	バーチャガン（セガ／2,900円）	8.4128
15	15	セガサターンツインスティック（セガ／5,800円）	8.3152
16	16	セガサターンコントロールパッド（セガ／2,500円）	8.0914
17	17	ファイタースティックX（アスキー／3,580円）	8.0045
18	19	ファイタースティックX ZERO2（アスキー／3,900円）	7.746
19	18	アナログミッションスティック（セガ／7,800円）	7.7441
20	20	SSプロコマンダー（オプテック／3,680円）	7.7169
21	21	セガサターンワープロセット（セガ／29,800円）	7.6785
22	22	シャトルマウス（セガ／3,000円）	7.6759
23	23	アスキーパッドX（アスキー／2,580円）	7.4768
24	24	スクリーンマウント・サイト（タニオ・コバ／1,200円）	7.4095
25	25	レーシングコントローラー（セガ／5,800円）	7.0984
26	26	サンサターンパッド（サンソフト／3,480円）	6.7977
27	27	SSジョイパッドDX（ピック東海／3,280円）	6.419
28	28	バーチャスティック（セガ／4,800円）	6.3427
29	29	SGトルネードパッド（イマジニア／2,980円）	5.5813
30	30	SGトルネードスティック（イマジニア／4,980円）	5.5116

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名（※正解者多数の場合は抽選で）に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフトは、「グランディア～デジタルミュージアム～」だ。話題の最新ソフトは、読者レース初登場時に何着で登場するかな？　右の例のように書いて送ってくれ。

今号の着順予想

「グランディア～デジタルミュージアム～」は何着だ？
【隊長さんの予想】これはまた難しいの。28着ぐらいで。
【謎の予想屋の予想】うーむ。オレはもうちょい下。38着で。

5/29号当選者　5/29号着順予想「バロック」は、まだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は来週以降とさせていただきます。オッズ表にランクインししだい、発表しますので、もうしばらくお待ちください。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点4位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本（ピタリ賞なら2本!）あげるぞ。今週は、注目の異色作「少女革命ウテナ　いつか革命される物語」の予想をしてもらうぞ。こちらもおなじみの、最新作の初登場オッズは、どうなるかな？　右上の例のように書いてくれ。

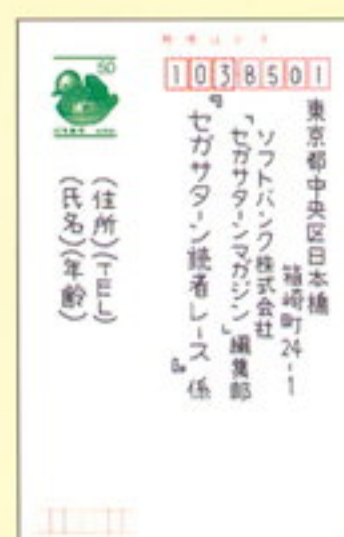
今号のオッズ予想

「少女革命ウテナ　いつか革命される物語」は何点だ？
【隊長さんの予想】これは人気後ろ支え型で8.7592で。
【謎の予想屋の予想】オレはやっぱちょい下。8.3529で。

5/29号当選者　5/29号オッズ予想「スーパーリアル麻雀P7」は、まだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は来週以降とさせていただきます。オッズ表にランクインししだい、発表しますので、もうしばらくお待ちください。

セガサターン読者レース　参加者大募集！

ハガキの書き方例

103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社
「セガサターンマガジン」編集部
セガサターン読者レース係
（住所）（TEL）
（氏名）（年齢）

《記入例》
★発売前のソフトの評点をしたら即ボツだよ！要注意!!
（セガサターンソフト：5本まで）
・グランディア（10点）
・デッド オア アライブ（10点）
・Jリーグプロサッカークラブをつくろう!2（9点）
・蒼穹紅蓮隊（9点）
・学校の怪談（2点）
（周辺機器も募集中！）
（コメント）（ほしいソフト名）
「グランディア～デジタルミュージアム～」着順予想：8着
「少女革命ウテナ いつか革命される物語」オッズ予想：9.1105
※応募券がないとボツだよ！

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A：パワーメモリー＆ジョイスティック、B：ワイヤレスコントローラー2個、C：ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ（最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ！　なお、サターン用周辺機器も臨時募集中）、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、当コーナー内でするよ。今号の応募締切は6月4日（当日消印有効）だ。

今号の特別プレゼント！

3つのコースから選択可能！

上にあるA、B、Cの3つのコースの中からプレゼントのセットがハガキで選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

5/29号当選者　5/29号応募者プレゼント（A、B、Cコース＋お好みソフト）の当選者は兵庫県・亀田靖子さん、三重県・平沢明宏くん、岩手県・野原益雄くん、神奈川県・山田竜一くん、埼玉県・市川智くんの5名だ。おめでとう！

【というわけで、次回もスゴイ！】「さ～て、ハチよ。次号のサタマガは、さらにスゴイぞい。今週こんなに時間がなかったのに、これだけのページをこなしてるんだから、次号はもっとスゴイはずだぞい」「…………ZZZZZZ」「ぬっ」「次号サタマガはなんと、合併号でドリキャス特報スーパーラッシュ!!　発表会当日の夜、密かに開かれたサタマガ特別クリエイター対談も必見スよねぇ!」「うむ、あの人にも、こんな人にも、サタマガはアタック！　とにかく注目じゃ!!」「次号、ドリームキャストマガジンに注目じゃ!!」「へ？」「…………ウソ（笑）」

レイディアント

特報 SPECIAL REPORT

電光石火のサターン移植！ 注目の最新

ST-Vの地の利を生かした完全移植はもとより、うれしい新モードも！

現在ゲームセンターで稼働中のシューティング「レイディアント　シルバーガン」が、早くもサターンに移植されることが決定！ もともとサターンと互換のあるST-V基板で開発されていた作品なので、寸分たがわぬ完全移植はもちろんだが、サターン版だけの新要素もいくつか追加されるとのこと。それでは、さっそくサターン版について紹介＆詳解していこう。

RADIANT SILVERGUN™

- トレジャー
- シューティング
- 7月23日発売予定
- 5,800円
- 2人同時プレイ可能
- 全年齢推奨

シルバーガンの発進＆トレジャー・デイとなる7月23日まで、あと55日！

細かいレバーさばきを要求する障害物の数々

「シルバーガン」は地形や障害物が自己主張するシューティング。弾よけ感覚でグイッと進んでいくような場所もある。

ポリゴンで作られた2Dシューティング

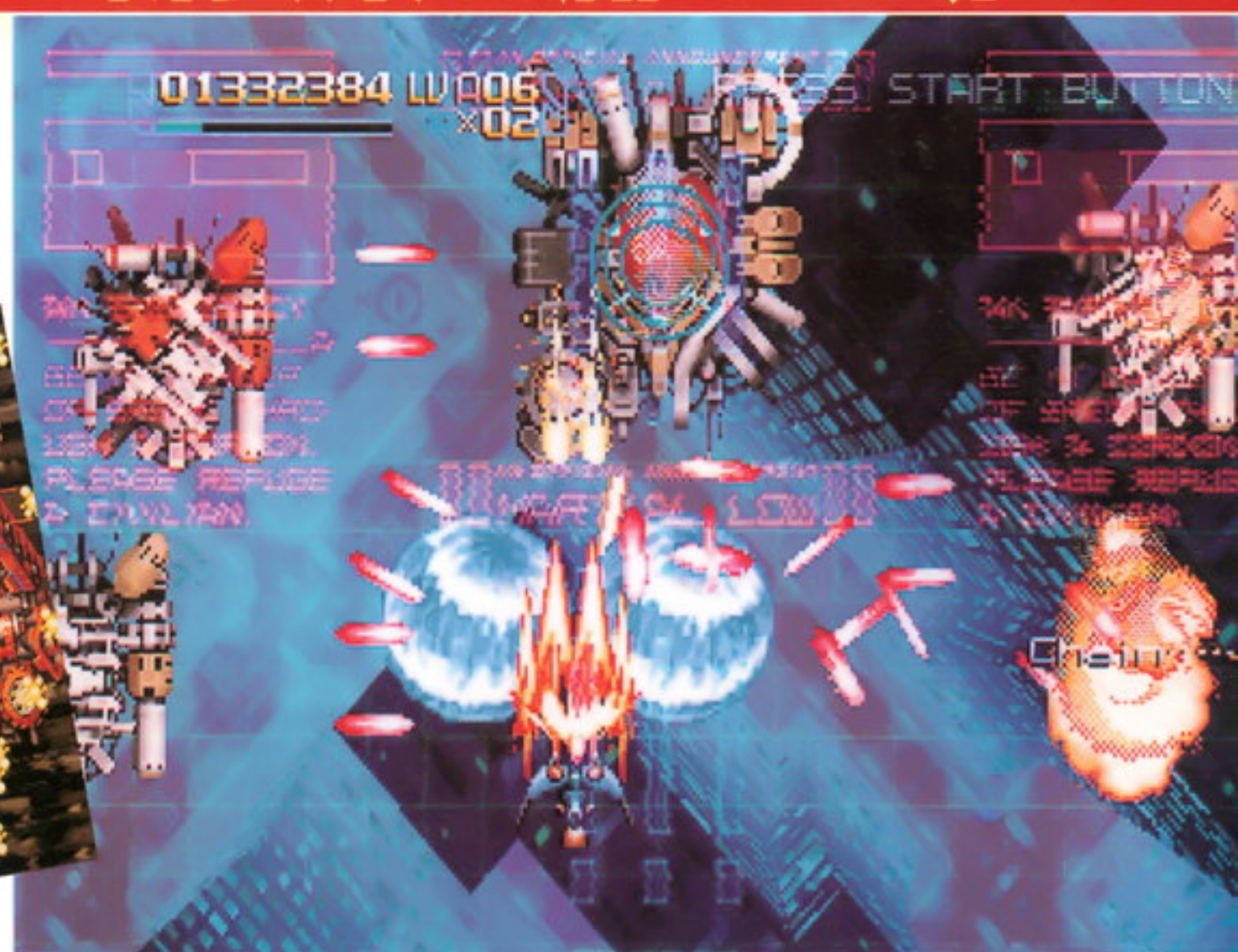
ボス級の敵はすべてポリゴンで表現されているが、ゲーム性はあくまで2Dで追求。スプライトとの融合も特徴だ。

ここぞという時に開花させる威力絶大ハイパーソード

特定条件でのみ使えるハイパーソードは、剣翼で敵を掃討する、ボムの類に似た攻撃。使用中はすべての攻撃を受けつけない。

シルバーガン

シューティングが、あまたの新要素を加え登場！

これらの画面は正真正銘、全てサターン版だ！

今回掲載している写真は偽りなくサターンで動作しているものから撮影。過去に本誌で紹介したアーケード版と内容は同じ（新要素を除く）だが、クレジット表示がないことからもそれがわかる。

サターン版だけの新要素 1

新たなエネミーと曲を追加！

独特なエネミーが続々と登場したアーケード版。サターン版はさらに数体の敵機を投入。ますますプレイヤーを苦戦させる？

サターン版は、アーケード版そのままのモード以外に、まったく新しいエネミーを追加したオリジナルモードがある！　それに合わせて、新ステージを構成したり、ゲームバランスなども調整されるのだ。さらに、新エネミー、新ステージ用に、崎元仁氏が新曲を提供！　目と耳の両方でサターン版だけの特権を味わえる。

サターン版だけの新要素 2

プレイヤーの腕に合わせた難易度設定

アーケード版は基本的に難易度が一定だが、サターン版はコンシューマ用であることをふまえて、難易度設定が可能になる。具体的な部分はまだ確定していないが、エネミーの耐久力や弾の速度などが調整される予定だ。反射神経の塊みたいな上級者から、ボタンの同時押しが精一杯のライトプレイヤーまで、幅広い層がまんべんなく楽しめるようになるはず。

これはアーケード版の練習ステージ。こうした部分を時間無制限にする等、コンシューマならではの配慮に期待。

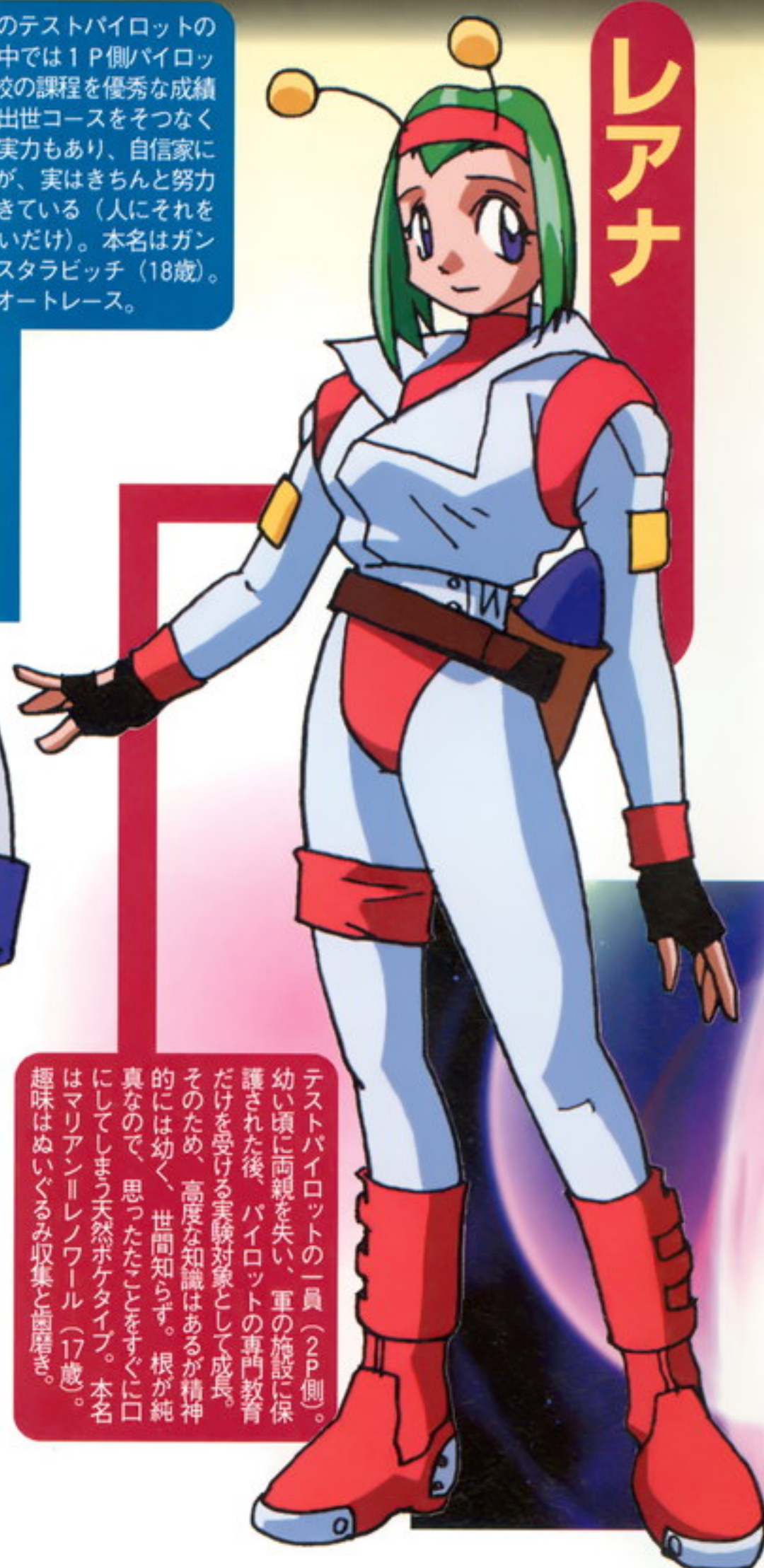
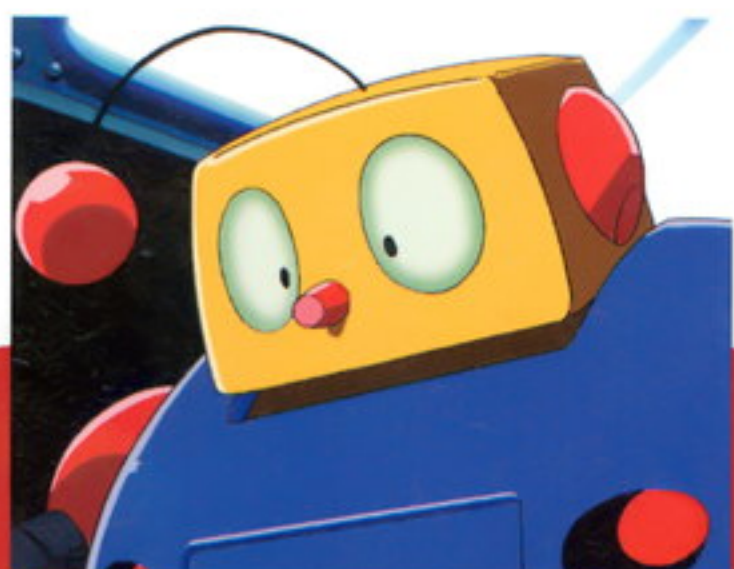
サターン版はストーリー描写もさらに緻密に

このゲームにはきちんとしたストーリー設定が用意されているのだが、アーケード版ではゲーム中にストーリー描写がなく、デモ画面とエンディングにサラっとグラフィックが流れるのみだった（プレイの流れを均質にするための配慮だろう）。

だが、サターン版では、ステージの途中やクリア時にデモを新たに挿入することで、これまでおぼろげでしかなかった部分（誌面でしか読めなかった設定）も明らかにされる。いわば完全版のストーリーという感じ。ステージ中でのバスターとレアナの掛け合いなんかも見られるかもしれない？

バスター

シルバーガンのテストパイロットの一員（ゲーム中では１Ｐ側パイロット）。士官学校の課程を優秀な成績で修めた後、出世コースをそつなく進んできた。実力もあり、自信家に見られているが、実はきちんと努力を積み重ねてきている（人にそれを見せたがらないだけ）。本名はガンビーノ＝ヴァスタラビッチ（18歳）。趣味は射撃とオートレース。

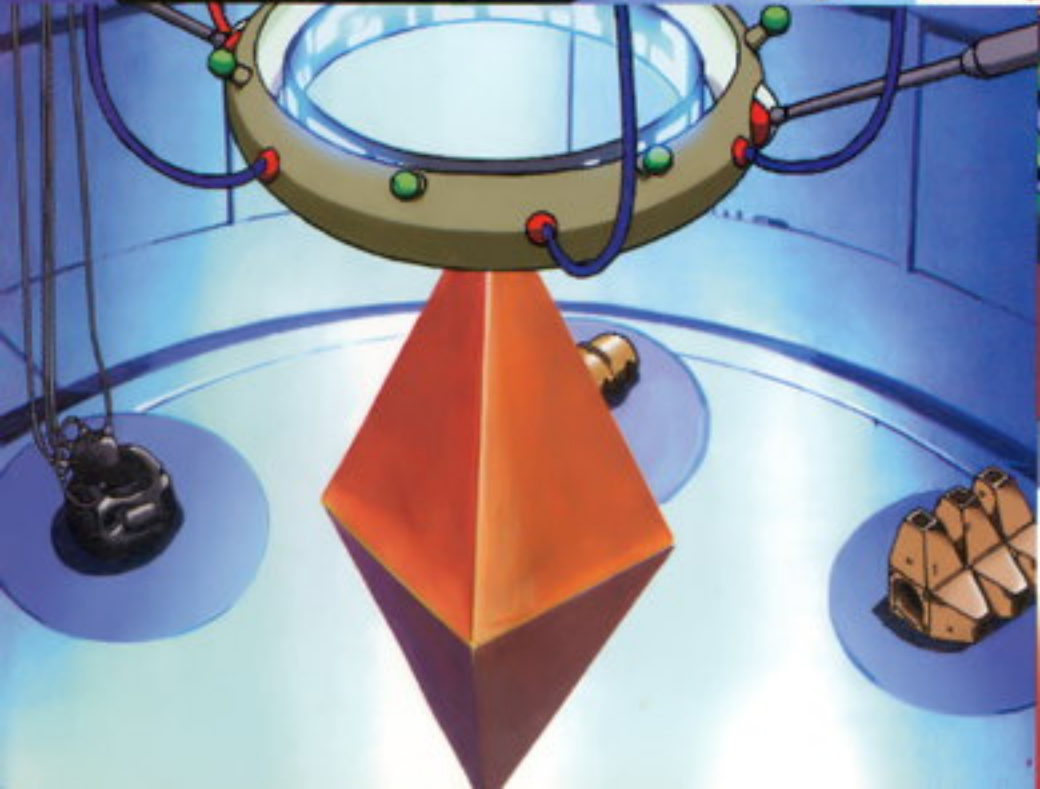
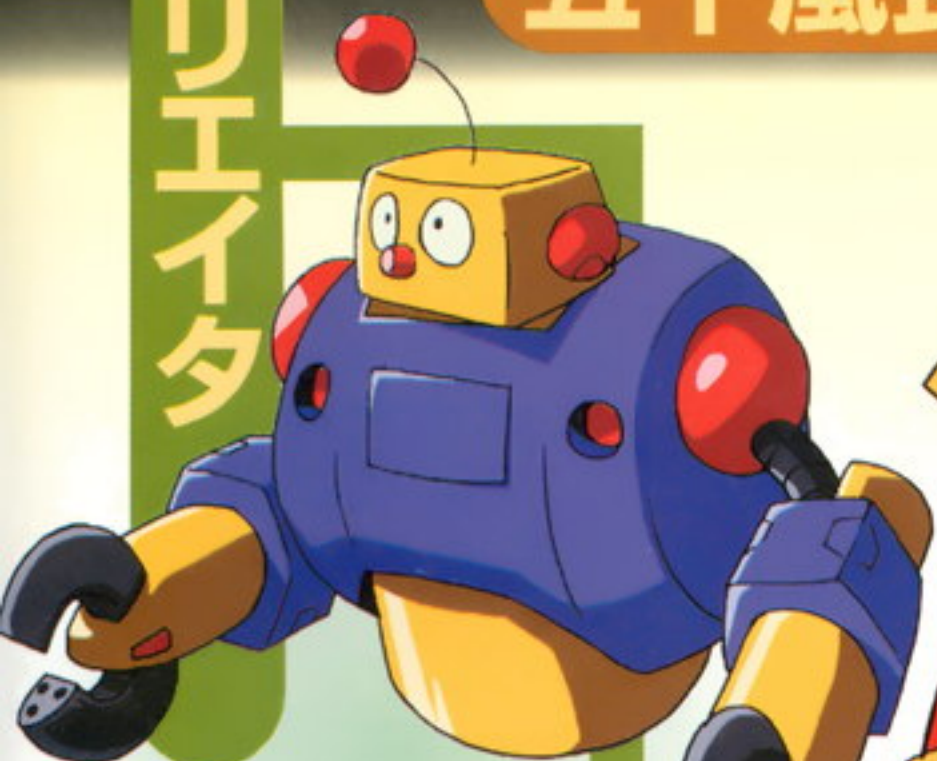
レアナ

テストパイロットの一員（2P側）。幼い頃に両親を失い、軍の施設に保護された後、パイロットの専門教育だけを受ける実験対象として成長。そのため、高度な知識はあるが精神的には幼く、世間知らず。根が純真なので、思ったたことをすぐに口にしてしまう天然ボケタイプ。本名はマリアン＝レノワール（17歳）。趣味はぬいぐるみ収集と歯磨き。

サターン版だけの新要素 3

デモ画面をアニメ化！

アーケード版では静止画像だったデモ画面も、サターン版ではアニメーションによる動画となる。その総計は、オープニング、エンディングを合わせて約 8 分間。制作は「LUNAR Ⅱ」なども手掛けている〝GONZO〟が担当し、クオリティも高い。

ゲーム中のデモシーンは総計約8 分にわたるデジタルアニメーション

五十嵐長官

地球連邦軍の長官を務める、威風堂々たるな壮年。自他ともに厳しい性格だが、軍人としても人間としても多くの者に尊敬されている。剛直なイメージだが温かみに欠けるわけではなく、むしろ義理人情には人並み以上に厚い。親友のテンガイが指揮するTETRAには一目置いている。本名は五十嵐＝剛（50歳）。趣味は読書と熱帯魚飼育。

クリエイタ

人間の作業のサポート用に軍が開発・製造したロボノイド。同型機は多数あるが、クリエイタは最新型の人工知能を搭載しており、人間に近い感情をもっているのが従来と大きく異なる点。TETRAのクルーが〝ロボノイド〟としてではなく、家族同様に受け入れてくれたことにも、人間的に感動していた。趣味は掃除と、テンガイと打つ将棋。

テンガイ

巡洋艦TETRAの艦長。若い頃は幾多の戦場を五十嵐長官とかいくぐってきた、勇猛果敢な人物。老齢になってもその精神は衰えることなく、今もなお精力的に働く職人気質タイプ。物事を大局的に見られる視野と、的確な判断力をもつが典型的な頑固オヤジなので、近寄りがたい雰囲気が色濃く漂う。本名はソン＝テンガイ（69歳）。趣味は酒と将棋。

ガイ

五十嵐長官の息子で、テストパイロットの一員。考えると同時に行動に移してしまう猪突猛進派。わずかな不正も許せない熱血漢で、軍部に生じがちな矛盾した善悪論にもかみつく。正義を貫く姿勢は父親への尊敬の表れだが、その結果団体行動に適さないと上層部に判断されてTETRAに配属。本名は五十嵐＝凱（16歳）。趣味はスポーツ全般とメカいじり。

アニメーションシーンのキャスティング

●バスター：堀内 賢雄　●五十嵐長官：秋元 羊介
●レアナ：川上 とも子　●テンガイ：渡辺 猛
●ガイ：林 延年　●クリエイタ：北沢 洋

不可思議な物体の発掘と、それに伴う大爆発、そして謎の飛行物体による無差別攻撃で滅んだ地球。唯一生き残ったのは、衛星軌道上に残ったTETRAのクルーのみ。サターン版のオープニングは、デジタルアニメーションと新録音の音声で綴られる。

レイディアント　シルバーガン

R・Sの華は、手段の多彩なスコア稼ぎにあり！

「レイディアント シルバーガン」は、一にも二にも〝スコアを稼ぐこと〟が至上目的である。これはおよそすべてのシューティングに共通することだが、特に「シルバーガン」ではスコアがプレイに密接に関わってくる。基本的にパワーアップアイテムの類は1つもないが、稼いだスコアに比例してショットの威力（レベル）が上がっていくのである。つまり、スコアを稼げば、後半の耐久力のあるエネミーもより短時間で破壊できる（逆のケースを考えると恐ろしくもあるが）わけだ。なお、ショットのレベルはA、B、Cボタン個別に設定されていて、エネミーを破壊した時に使っていたものに対して、スコアが経験値のように算入される（スコア表示は3つの合計）。ボタンを組み合わせて撃つショットの場合は、それぞれに分散した平均値が入る。ここでは、スコア稼ぎの中心となる4つのシステムについて説明しておこう。きたるべきサターン版の発売に備えて、これを理解してからゲームセンターで予習だ！

レベルアップによる変化の例

ショットはスコアの高さに応じてどんどん威力が上がっていく。基本的に見た目（弾のグラフィック）はそのままだが、明らかに性質が変わるものも一部ある。A＋Cのバックワイドはレベルアップで後方への弾の数が増え、Aのバルカンはショットの幅が広くなっていく。また、プレイ中はそれほど意識する必要はないが、ショットのレベルはA→B→Cの順に1つずつ表示されている。スコアの右を見て確認しよう。

ショットレベルはここで確認。A～Cがかわるがわる表示される。

チェーンボーナス

カラー属性は、ほとんどの場合、パッと見で区別できる。

同色を3機以上連続で破壊すると加算。慣れてきたら意識的につなげよう。

敵はボス級のものもザコも含めて、すべて赤、青、黄のカラー属性に分かれている。そして、同じ色のものを連続して3機破壊すると、チェーンボーナスが加算される。さらに、次の3機もそれと同じ色のものを破壊すると、チェーンボーナスの倍率がさらにアップしていく。

つまり、赤を3機→青を3機と破壊するより、赤を3機→赤を3機と破壊したほうが、同じ数の敵でもスコアが高くなるということ。

デストラクションボーナス

これはボス級のエネミーを倒した後に表示される精算スコア。ボス級エネミーは、弱点（破壊するとクリア）と、いくつかのパーツ（破壊しなくても可）に分かれているが、このパーツの破壊率が影響してくる。全部のパーツを破壊すればパーフェクトボーナスが入るが、そうでない場合は破壊率（％）に応じたスコアが加算されるのだ。なお、あまり時間をかけすぎるとエネミーが自爆し、精算スコアが激減するので注意。

例えばこのエネミーの場合、中央の弱点以外をすべて破壊してからクリアすると……。

破壊率が百パーセントになり、パーフェクトボーナスが入る！

7つのショットの特性をおさらい

とまあ、スコアを稼ぐための条件についてはだいたい理解してもらえたと思うので、最後に7種類のショット特性をもう1回おさらいしておこう。

アーケード版は最初から敵弾をよけるのに忙しくて、慣れるまでなかなかショットの使い分けや、性質の把握まで頭がまわらないしね。サターン版発売まで待つって人は、とりあえずイメージトレーニングに励もう。

A バルカン　攻撃力―強力

前方に切れ目なく直線ショットを発射。レベルアップすると弾の横幅が広くなる。ウェポンボーナスを狙う際は、中央の2本が当たらないとカウントされないので注意しよう。

B ホーミング　攻撃力―微弱

左右から2つの弾を発射。弾は地形にさえぎられない限り、高速かつほぼ確実に敵を追尾。ただし、威力はかなり弱く、ザコでさえ2発以上当たらないと破壊できない。連射性能に頼れ。

C スプレッド　攻撃力―強力

左右からの弾が敵などに当たると爆風を生じさせ、連続的にダメージを与える。発射後にボタンを離すと、当たらなくても炸裂する（ただしウェポンボーナスにはカウントされない）。

ウェポンボーナス

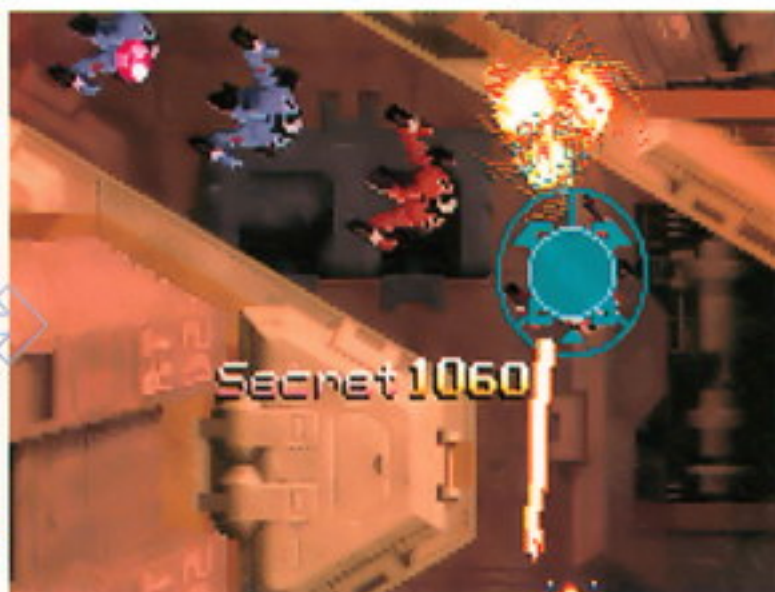
これは簡単に言うと、同じショットをひたすら使い続けて、一定数以上の敵を撃つと入るボーナスだ。例えばホーミングなら、300発以上の弾を敵に当てるということになる（他は右表を参照）。たいていは同じショットを使いっぱなしにすればＯＫだが、途中で違うショットの弾を当てたり、個別の条件を満たせない場合は入らない。

状況に応じて、狙いやすいショットとそうでないものがある。特にソードは難しい。

それぞれのショットのウエポンボーナスの条件

ショット	条件
バルカン	弾の中央部を連続200発当てる。障害物に当たった弾は数えない。
ホーミング	弾を300発連続で敵に当てる。障害物に当たった弾は数えない。
スプレッド	敵に弾を16発当てる。Ｃボタンを離して弾を炸裂させたものは無効。
ホーミングプラズマ	１つの敵に10秒当て続ける。途中で切れても同じ敵に当て直せば可。
マーカーホーミング	敵に爆風を15秒当てる。途中で他のショットに切り替えると無効。
バックワイド	２秒以内に、敵に弾を300発当てる。レベルアップしないと難しい。
レイディアントソード	ソードを敵に５秒連続して当てる。命がけのボーナス。

シークレットボーナス

マーカーホーミングの射程範囲内に隠しキャラクターがいれば、自動的にロックオン。出現させるだけでＯＫ。労少ないわりにスコアが大きいので、場所を覚えておきたい。

このボーナスは他の３つと比べるとかなり特殊で、犬のような隠しキャラクターを出現させた時に加算される。このキャラクターは、隠されている場所は一定なのだが、Ｂ＋Ｃのマーカーホーミングでロックオンしないと出ない(スコアが入らない)ので、出現位置は要記憶。意外とあちこちに隠されているので、怪しいと思われる場所があったら撃ってみよう（位置が範囲に入れば、自動的にロックオンされる）。

サターン版だけの新要素 4 リスタート機能(仮称)を搭載！

スコア稼ぎがうまくない人でも、高レベルのショットが見られる……ということか？

稼がなければ後半は〝恐ろしいこと〟になってしまうこのゲーム。そこで、どうしても〝苦手〟というユーザーにも楽しんでもらえるように、ゲームオーバーになっても、ゲームレベルをパワーアップした状態でゲームをやり直すというモードが付いた。

A＋B ホーミングプラズマ 攻撃力―普通～強力

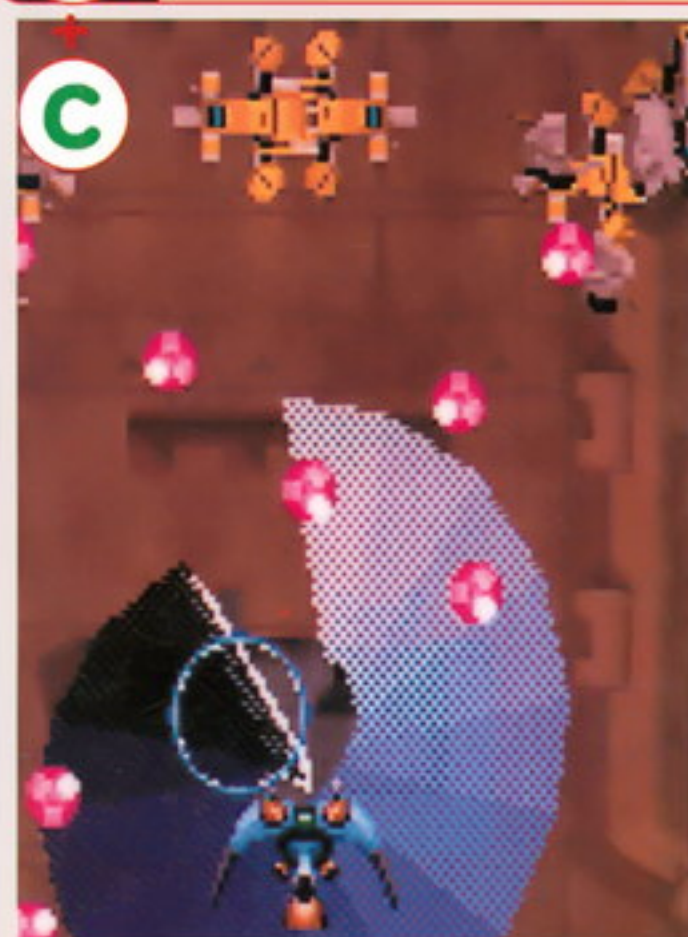
２本のラインが扇状にサーチし、接触した敵にロックオンする。ロックオンしたままでいると、与えるダメージが徐々にアップ。なお、ラインは障害物に影響されない（遮断されない）。

B＋C マーカーホーミング 攻撃力―普通～強力

シルバーガンの周囲に射程範囲（円形）が表示され、その中に入った敵を自動的に攻撃する。弾の速度が遅く、大量のザコは撃ちきれないので、主にボス級エネミーに対して使う。

A＋C バックワイド 攻撃力―普通

前方に１本のショット、後方に扇状のショットを発射。敵が後方に集中した時に真価を発揮する。レベルが上がると、後方のショットの弾数（幅）が広くなる。

A＋B＋C レイディアントソード 攻撃力―超強力

発射と同時に、ソードが周囲を一回転する。その後は、移動方向の逆を向くように動く。ソードはピンク色の弾を消去でき、一定数を消すとハイパーソードが使えるようになる。

2度目のプレイに

サクラ大戦2 Sakura Wars ～君、死にたもうことなかれ～ ™

花組の夏休みに合わせて、精密攻略もひと息。序盤の山場も過ぎて、これからいよいよ中盤……といったところ。2度目のプレイに永久保存データを提供だ。今週も元気にGO!!

●セガ●発売中
●6,800円(3枚組)
●ドラマチックアドベンチャー
●1人用●全年齢推奨
●シャトルマウス対応

蒸気バスに乗って、熱海まで夏休み旅行!!

何はともあれ、
無事に出発できたようだな。

すっかり回復し、帝撃に復活した米田の粋なはからいで、熱海まで夏休み旅行に出かけた花組の面々。留守番に残してきた薔薇組に多少の不安は残るものの、せっかくの夏休み、楽しまない手はない。同じく米田が手配した貸し切りの蒸気バスに乗って、一同はそれぞれに熱海までの道のりを過ごす。

問題の帝撃(!?)・薔薇組の面々

花組の留守中、帝劇を、そして米田を、花組に代わって守ることとなった、帝国華撃団・薔薇組(自称)。清流院琴音を筆頭に、太田斧彦、丘菊之丞と、誰もが陸軍のエリートであるにもかかわらず、その言動には、かなり怪しげな雰囲気が……果たして花組帰還まで帝劇は無事なのか!?

帝国華撃団・薔薇組、参上!

一言でいうと、いわゆるオカマっぽい人々の集まり、薔薇組。

車内でトランプ―「大富豪」で勝負だ!

バスは順調に、熱海に向かって南下中。後部座席では、遊戯室から持ち出したトランプを使って、さくらとアイリスが遊んでいる。マリアと一緒に誘われた大神は、ここで「大富豪」に参戦。さて、誰がトップを勝ちとるのだろう？　このイベントは、LIPSの選択しだいでスキップすることも可能。ただ、信頼度のことも考えると、遊んでおいたほうがいいだろう。

3が一番弱くて
2が一番強いんです。
おぼえておいて
くださいね。

同じマークで続きの札が出せないことと、トップの大富豪の立場が意外と弱いこと以外は、基本的に普通の大富豪と同じ。戦略がものをいうぞ。

次の人は
同じ枚数の
もっと強いカードを
出さなくてはいけません。

ルールをよく知らない人には、説明モードも用意されている。かなり具体的に、しかもわかりやすく、さくらが解説してくれるので、ルールに不安があるなら見ておこう。

花組ルール

★16点、先にとったら勝ち抜き。

大富豪	+4点
富豪	+2点
貧民	+1点
大貧民	0点

★かくめいルールあり。
同じカードを4まい出したら、2が一番弱くなる!
★転落ルールあり。
大富豪のときに負けたら、一気に大貧民!!
★つづきのカードはなぜか出すのは禁止。
★最後に2とジョーカーであがるのも、これまた禁止。

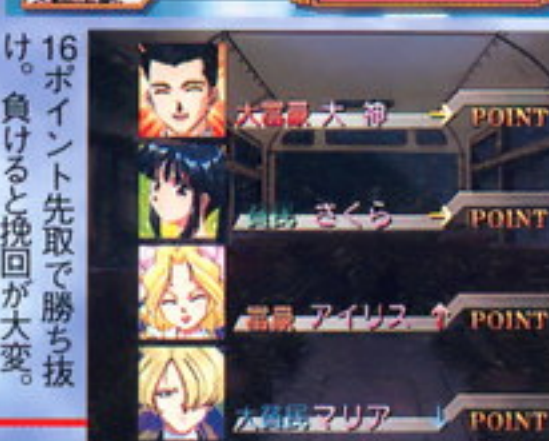
「かくめい」に注意しつつトップを狙え!

この大富豪では、貧民と富豪がカードを交換するルールがあるので、強いカードが片寄りやすくなる。誰が大富豪かさえ覚えておけば、2で流される限度を見極めることができるのだ。また、自分が大富豪のときに、3が2枚あるからといってそれを渡すことは避け、多少強くても、1枚ずつしかないカードを渡しておくことで、革命を起こしにくくすることも可能。うまく場のコントロールを行おう。

「大富豪」をやってたんです。
大神さんやマリアさん、
上手そうですからね。

基本的に、3人の強さはそれほど変わらないぞ。

大富豪 大神 POINT 17
さくら POINT 9
富豪 アイリス POINT 8
大貧民 マリア POINT 8

16ポイント先取で勝ち抜け。負けると挽回が大変。

勝っても負けても…バスは目的地に

カードの勝負がつくころ、蒸気バスが目的の熱海に到着する。序々に近づいてくる潮の香りに、心も自然と浮き足だってくるようだ。

トンネルを抜けるとそこには、待ちに待った熱海の海が広がっている。照りつける太陽、どこまでも青い空……ようこそ、熱海へ!!

さすが、大神さん。
トランプもお上手なんですね。

長かった勝負もようやく決着。なんとか勝ち抜けて、隊長としての面目を保った大神。

おーい、隊長!
もうじきバスが
熱海に着くらしいぜ。

その頃、運転手からそろそろ目的地だと伝えられたカンナが、大神にそれを知らせにくる。

うれしはずかし夏休みだ♥

帝都蒸気

SCENE 1 米田が用意した旅館―その名も「剣緑園」

長い道のりを経て、ようやく蒸気バスがたどりついたその旅館の名は「剣緑園」。米田の身内が経営するというこの旅館、夏休みの間は花組の貸し切りとなる。海に、山に、そして温泉にと、いつもとは違った、楽しくも忙しい日々になりそうだ。熱海といえば……ということで、まずは、海の下見から。カンナの先導でいざ砂浜へ!!

「剣緑園」ですか……
なかなか歴史を感じさせる
建物ですね。

そうこなくっちゃ！
そうときまれば
さっそく出発だ！

海に行くことを提案するカンナ。沖縄育ちだけに、潮の香りに胸騒ぎを覚えるのだろうか。

まずは旅館にチェックイン。荷物を預けたら、花組全員、さっそく海に向かって出発だ。

ほんなら荷物を
いったん宿にあずけて、
海を見に行きまひょか。

到着後、さっそく海を見に行くことに…

海まで降りてみると、まるでここまで貸し切りにしたかのように、どこまでも続く砂浜に花組だけ。黙っていても夏休み気分が盛り上がってくる。明日からの遊びの内容について相談したり、そんなそばからカンナとすみれが追いかけっこを始めたり、と全員はしゃぎまくりの大騒ぎ。それじゃあ宿に帰って……と振り向くと、どこからともなく加山の声まで……。

海で遊ぶっちゅうても、
いろいろあるけど……
大神はんなら、何をする？

すいか割り、甲羅干し、水泳と、海に出たならそれだけで遊びの選択肢は無限大。返答によって信頼度の上がる隊員がガラっと変わる。

すみれのいつもの(余計な!?)一言が、ここでもカンナに波紋を呼んで……砂浜をいっぱいに使っての追いかけっこがスタートしたり。

海だの、メシだの……
ホントに、単純ですわね。

お前とこうして
海をながめられるなんて……
俺ァ、幸せだなあ……

なぜ加山が!?

夜は刺身で大宴会!!

海でひとしきり遊んだあと、旅館に戻って温泉につかって……ひと休みのあとは新鮮な海の幸をふんだんに使った食事でお腹をいっぱいに。ただ1人、刺身を食べるのは初めての織姫が戸惑いがち。

オサシミ？
どうやって
食べるですかー!?

あまり生の魚を食べる習慣のないイタリア。魚のカルパッチョなどは、最近になってできたメニューなのだろうか？　ここでは、しょうゆとわさびで食べればいいとアドバイス。

んが……ぐぐ！

あまりの美味しさに急いで詰め込みすぎたカンナ。すみれの忠告通り、のどに引っかかってしまった。それぞれに楽しいひとときが流れる。

そして、旅館といえばマクラ投げ！

到着早々いろいろあった1日目も、ようやく終わり。食卓を片づけて、畳の上に布団を敷いて、さあ寝ましょうか、といったところで、こんどは紅蘭がマクラ投げを提案。中国四千年の歴史があるというその遊びは、なんのことはない、誰もが修学旅行で経験した普通のルール。寝る前の軽い運動のつもりで始めてみたら、ふすまが破れてちょっとした騒ぎに……。

そう、マクラ投げや！
中国四千年の歴史がある
伝統的な遊びやで！

マクラ投げでは、かばった隊員の信頼度が一気にアップ！

マリアをかばえ!!

すいません、隊長。

SCENE 2 深夜…大神の部屋に甘いささやきが…!?

ようやく眠れるぞ、と、1人別室に入り床についた大神。ところが、寝入りばなに誰かの声が。目を開けてみると、すみれの顔が、息のかかりそうな近さにあった。あまりの出来事にびっくりしていると、明日の自由行動では、どうしても一緒に海に行きたいと言う。もちろん、どこに行くかの選択は大神の自由なのだけれど……。

こっそり抜け駆けしたのがバレて、他の隊員までもが一挙に大神の部屋に押し寄せる。

ここはひとつ、たぬき寝入りでも決めこんで、一触即発の雰囲気を流してしまってもいい。

海、山、温泉…熱海には気になるスポットが盛りだくさん!

キミはどこへ行く!?

翌朝、朝食を前にして、それぞれ行きたい場所を相談している花組の面々。さくら、マリア、サキは温泉、すみれ、アイリス、レニは海、そしてカンナ、紅蘭、織姫は山に決まったようだ。どの班と行動を共にするかがここで選べるのだけれど……かなり悩むよね!?

どれを選んでも、オリジナルビジュアルをふんだんに使ったレジャーシーンが見られるぞ。

選択肢その1 旅館でくつろぐ

ゆっくり温泉につかりたい、なんてときにはこの選択肢。ところが入浴中に、いきなりさくらたちの声がして……。すでに脱衣所で入浴の支度をしているさくらたちの前に出ていくわけにもいかず、苦肉の策で湯の中に潜る大神だったが……。

誰かといっても、泊まりの客は花組だけ。しかも他の隊員は外に出ている。

潜水してその場をしのぐ大神だが、もちろん息が続くわけもなくて……。

酸欠のうえに湯にあたってしまい、浮上して、意識を失う大神。

選択肢その2 海に行く

いつの間にか、すみれのボート係にされてしまった大神は、ひたすら泳いで押しまくる。興に乗ったすみれが、ボートの上で踊り出し、最後にはひっくり返ってしまって……。

ひっくり返ったボートから、すみれを助けようとして……。

すみれのあとを、アイリスが必死で追いかける。レニは傍観。

水着を取ってしまい、浜辺で「おしおき」される大神。偶然の出来事なのに……。

選択肢その3 山に行く

長い長い山道を抜け、たどり着いた先に小川が流れていた。さっそく中に入って、水遊びをしながら魚を追いかけていると、魚に驚き、足をすべらせてしまった織姫が……。

魚から逃げようとして、転んでしまった織姫。ずぶ濡れだ。

さすがに魚だけあって動きが素早い。追いかけ回すうちに……。

魚で脅かしたからだと、逆に転ばされてしまう。結局、どこに行っても災難だらけ。

思い切り遊んだあとは…

さんざん遊んで疲れたあとは、旅館に戻ってひと休み。寝る前にさくらの提案で、ちょっとだけ花火をすることに。どこから用意してきたのか、線香花火に見入るうちに、今ひとつもの足りなくなってきて……紅蘭特製の打ち上げ花火で、2日目の夜をハデに締めくくる。明日はみんなで海に行こう。

やっぱり花火だよね♡

美しいけれど、やっぱりどこか儚くて寂しげな線香花火。風情があってステキだけどね。

いつもは爆発ばかりの紅蘭の発明も、このときばかりは爆発しなければ意味がないのだ。

SCENE 3 衝撃!!あのレニが実は女性だった!?

すでにクリアをしている人ならばご存じ、レニはやっぱり女性だった。普通にイベントをこなしていると、ここ5話で初めてその事実が明らかになるのだけれど……実は、それ以前にも「彼女」が女性だと知るチャンスはあったのだ。信頼度に関わる重大事実だぞ。

夜、みんなが寝静まって、一人でこっそり温泉に入ろうとしたら、思いがけない先客が。

遠目にも、なにやらふくよかな、女性の胸のようなものが……。

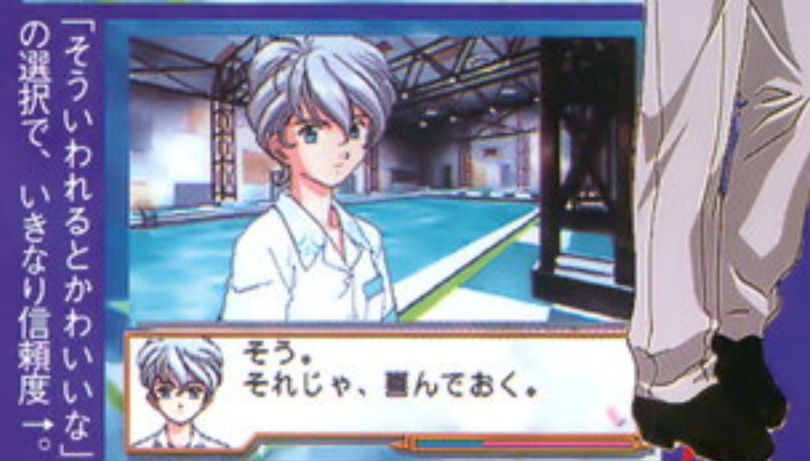
Check Point じつは、3話と4話にもその事実を知るチャンスがあった!!

第3話フリー移動（昼） 更衣室（地下1F） 14:25〜15:00限定発生

フリー移動中、地下鍛錬室で自主トレーニング中のレニ。彼の姿を一度ここで見てから、更衣室に向かうと、入浴中のレニの姿を見ることができる。入浴イベント前に鍛錬室で5分の消費があるために、14:25からの限定発生とした。レニを女性だと知るための、いちばん早いイベントがココ。エンディングを早期から狙うならば、絶対に見ておきたいイベントだ。

トレーニングでかいた汗を流すために、風呂場に向かうレニ。

第4話フリー移動 水泳場（地下1F） 15:45〜16:00限定発生

一方、こちらは第4話。フリー移動終了直前の15分に限って、レニが地下の水泳場で泳いでいる。しかも全裸で、だ。3話でのイベントを見ていなければ、大神がビックリするシーンを体験でき、信頼度の効果音がここから発生する。また逆に、すでに女性だと知っているのであれば、水着を着なよ！というイベントが発生。できればどちらのパターンも見ておきたい。

「そういわれるとかわいいな」の選択で、いきなり信頼度↑。

翌朝…未だ動揺は収まらぬまま

さて、5話で初めて、レニが女性であることを知った場合、翌朝の旅館はちょっとした騒ぎになる。実はこの時点まで、ほとんどの隊員がレニが女性であることを知らなかったのだ。すみれに気づいていたのか尋ねられるが、ここは見栄を張らず「うすうす感づいていたよ」と答えるようにしよう。最初から気づいていたのであれば、そうと知っていて風呂に入ったことになってしまい、さくらたちの信頼度が下がってしまう。遠からず近からず、微妙なところでセーブしておくのが信頼度アップのコツなのだ。準備万端で臨め!!

さくらすら知らなかった、レニが女性であるという事実。なぜ黙っていたかというと……。

この通り、いかにもレニらしい返答。レニが女性とわかると、周囲の反応も変わってくる。

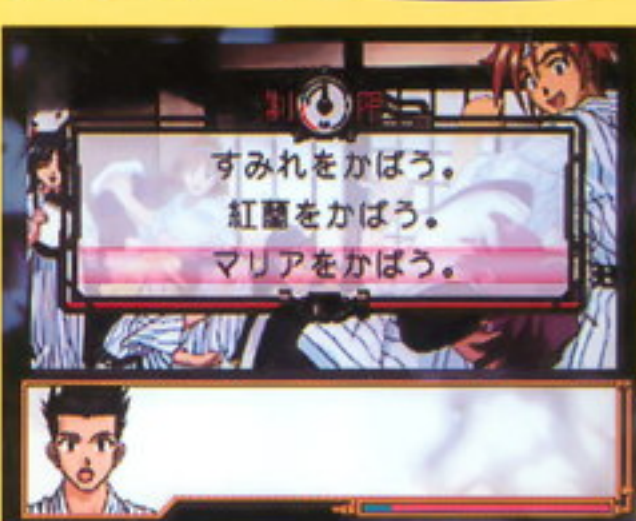
そして事件発生！キネマトロンが…

気を取り直して(!?)みんなで海に出かけよう……と、その前に、マリアからの提案で、キネマトロンを使って、帝劇に現状の報告をする。そのために、大神の部屋に一度戻ったところで……なんと、キネマトロンがなくなっているこ とが判明！　この先どうする!?

Check Point 今から仕込める！ PART 2

合体攻撃を出して戦闘を有利にするためにチェックしておきたいマリアの信頼度。5話中盤はここがカギ。

- マクラ投げでマリアをかばう。
- すみれの抜け駆けのときに怒る。
- 帝劇に連絡を「ああ、そうだな」

ちなみに、どこに遊びに行くかの選択で旅館を選ぶとマリアの信頼度が上がるものの、あとで下がることを考えると、他に行くほうが無難!?

戦闘のために、他の局面では、他の隊員が上がるように極力努力しよう。

特報 SPECIAL REPORT

完成度 100%

冒険の記憶はいつでもここに!! グランディア GRANDIA

●ゲーム アーツ/ESP
●発売中(5月28日)●3,500円●デジタルミュージアム

~デジタル ミュージアム~

新しいダンジョンか…・だか ワクワクするよな!

いよいよ発売された「デジタル ミュージアム」。今回は前号に引き続きダンジョンをマップ付きで徹底攻略だ!

今回は残った2ダンジョンを攻略!!

前号でノーザ遺跡と軍基地を攻略したが、今回は残った2つのダンジョン、アズ油田とギーオスの塔の攻略だ。どちらも前の2つに比べて強敵ぞろい。すべての敵を倒したければ、回復アイテムを買っておいたほうがいいだろう。種や果実などのアイテムは惜しまずバンバン使おう。

アズ油田

大きな2つのフロアで形成されているアズ油田。またこのマップは上から見ているため高低差がわかりにくい箇所もあるので注意しよう。各フロアの最後にはしっかりボスが待ちかまえていることも忘れずに。

このダンジョンはノーザ遺跡や軍基地より敵がやや強めなものの構成が2つのフロアのみなので、戦闘に手慣れている人ならレベルアップをかねて先にこのダンジョンから入るのも手かもしれない。ただ、その際にはボス戦を考慮して回復アイテムを多く持っていったほうが安心だ。

さて、雲のかけ橋からアズ油田1の中央にワープ。ざっと見てもわかるようにこのダンジョンはかなり広い。しかしアイテム優先で行動すれば、左上のゾーンに行かなくてすむくらい効率よく回れるはずだ。そしてボスのあぶらイカは、基本的には右ゲソのライガをキャンセルさせつつ本体メインで攻撃を仕掛けていくのがいいだろう。HP17000は生半可じゃないからね。次はアズ油田2。ここを攻略する鍵はすべて中央ゾーンの移動台にあるといっても過言ではない。タイミングを見計らって同じ色の台に乗り移ろう。下に落ちるとザコがうじゃうじゃいてやっかいだぞ。そして最終ボスはキングタートル。結構攻撃力が高いので、土の魔法を駆使して防御力と攻撃力を上げて倒そう。

ボス あぶらイカ

右ゲソ:HP4000
特攻ーライガ、ミケロマ、振り回し、ハリケーン、衝撃波
左ゲソ:HP5000特攻ー吸い込み、振り回し、突き出し、衝撃波
あぶらイカ:HP12000特攻ーヒューネルン、回転触手、レーザーアイ、ヴァニッシュ、衝撃波、ハリケーン、吸い込み
倒すと経験値9000、3000G、フォースシールドを入手
(ポイント)左右ゲソまで相手にしているとかなりツラいので、本体メインで倒そう。左ゲソの吸い込みは無視し、その分、本体と右ゲソの特攻キャンセルに努めたほうがいい。とにかく素早く繰り出せる技をガンガン使おう。

アズ油田1

アズ油田2へ

ボス

雲のかけ橋より

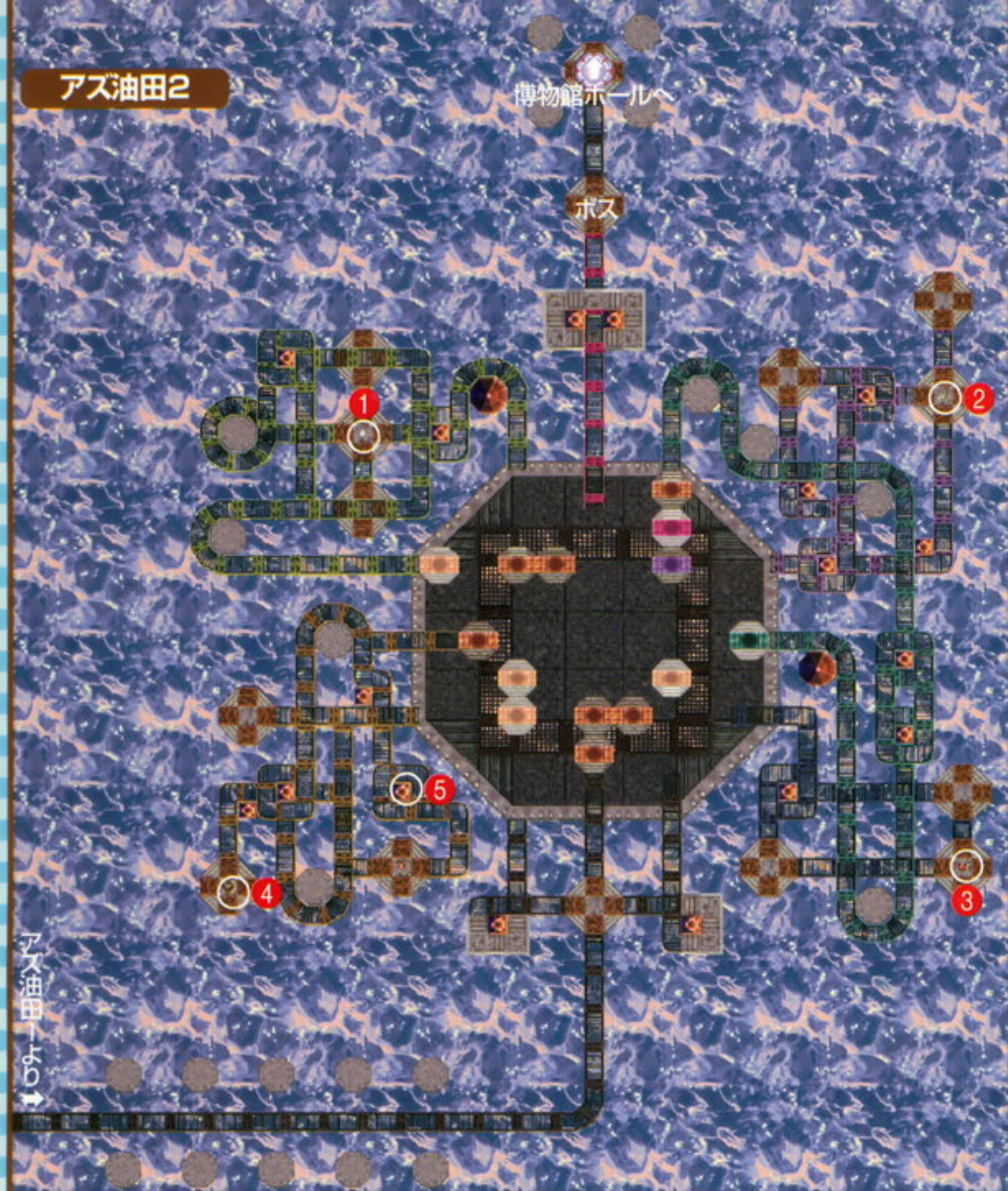
入手アイテム

❶モンスターの本4
❷信頼のきずな
❸みなぎるクルミ
❹石版5
❺カートリッジ4
Ⓢセーブポイント
Ⓑ預かり所

アズ油田2

博物館ホールへ

ボス

アズ油田1より

入手アイテム

1. ゲームのコイン5
2. 血ぬられたオノ
3. 無音のオーブ
4. 魔力の果実
5. 1800G

ボス キングタートル

倒せば『ゲームのコイン7』を入手、『早食い王』がプレイできる。

HP6000
甲羅:特攻ーハンマーテイル
本体:特攻ーロングホーン、ヴァニッシュ
倒すと経験値9000、6000G、ゲームのコイン7を入手
(ポイント)ロングホーンを避けるためになるべく散ろう。ディガンは必ずかけるべし。

敵キャラ一覧

シルバーコメット
HP700。経験値400、150G。特攻-回転アタック、押しつぶし

オイルホッパー
HP400。経験値500、200G。特攻-タップダンス

メルトルーパー
HP750。経験値700、170G。特攻-粘液、びょうげんきん

ハイジャグラー
HP800。経験値1000、600G。特攻-ワオ、ミケロマム、イナズマクロー、ライデン、メテオストライク

スカイバンジー
HP850。経験値550、250G。特攻-飛翔ボム

ギーオスの塔

塔自体の作りはややこしくないが、中に入る前の空中回廊で苦労するかも。また2階で待ち受けるギーオスは強敵。セーブは屋上までできないので、倒されることは許されない。回復アイテム必須のダンジョンだ。

目の前に広がる空中回廊。ここは敵は出没しないものの、石橋が崩れたり台座が上下したりと結構苦労させられる。ここですべきことは右端上から2番目にある台座のスイッチを入れ、さらにその隣のドームの中にあるスイッチを押すこと。これで塔への道が出現する。

1階に入ったら先ほどのアズ油田同様、移動台をうまく乗り継ぎアイテムを回収しよう。ただ「カートリッジ2」だけは下に降りないと入手できないので敵に注意したい。マップ左下のスイッチを入れたら外壁通路を経由して2階へ。ここではボス敵・ギーオスが待ちかまえている。やつを倒したら今度は外壁通路から3階へと向かおう。ここは電磁波のような壁が奥へ進むのを阻んでいるが、色に注意して進めばおのずと道がわかってくるはずだ。奥にたどり着いたら階段を昇って4階へ。ここは一見すると壁だけだが、壁の前でCボタンを押すことで道が開けるはずだ。そしてさらに階段を昇り屋上へ。ここでは驚くべきボス敵が待っている。しかも強敵! 頑張れ!

ドーム内に隠されているスイッチ。これを押せば塔の内部に入れるぞ。

入手アイテム

1. ボロボロ草
2. フィルム4
3. 2400G
4. ヨミの復活薬

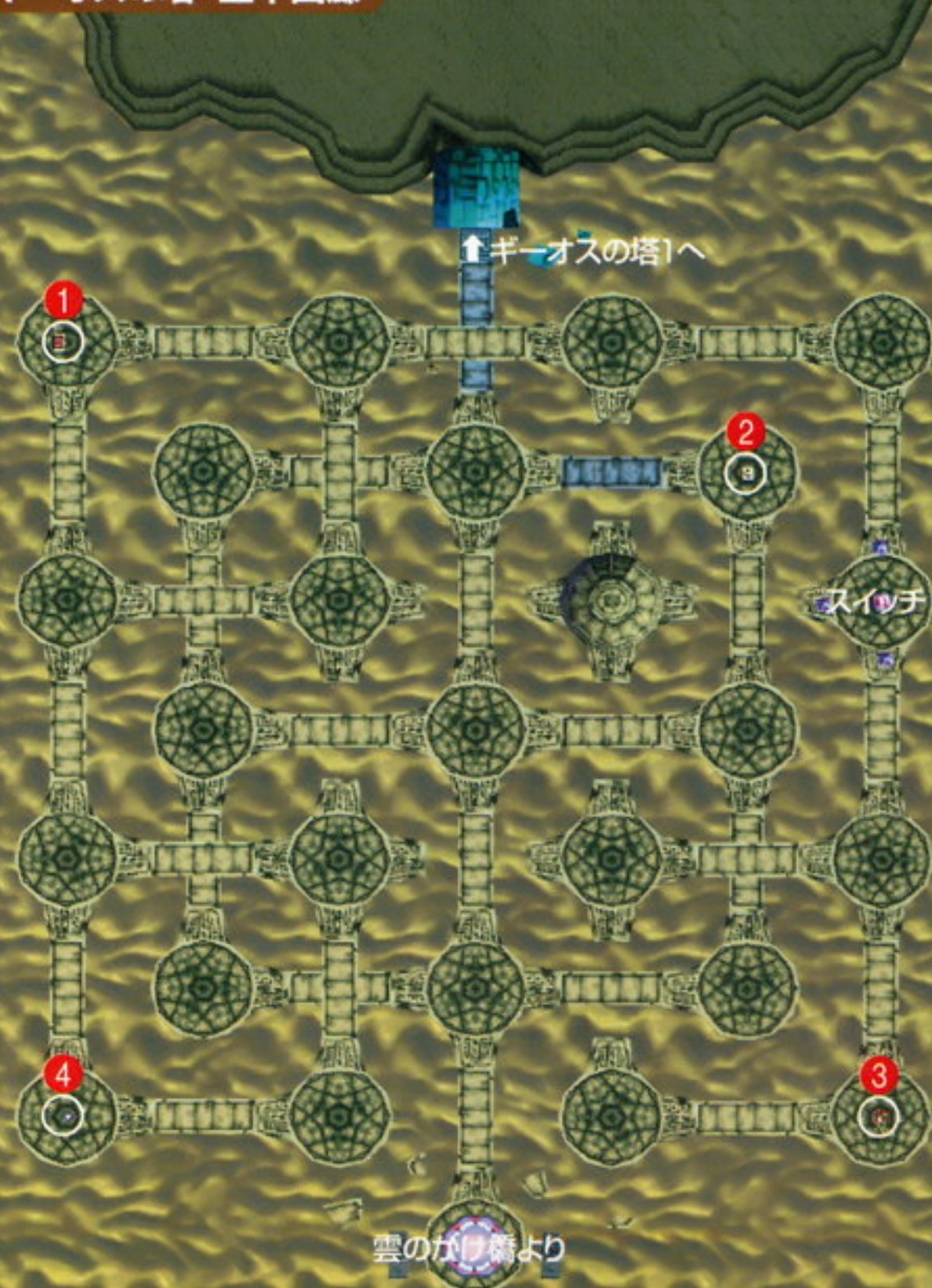
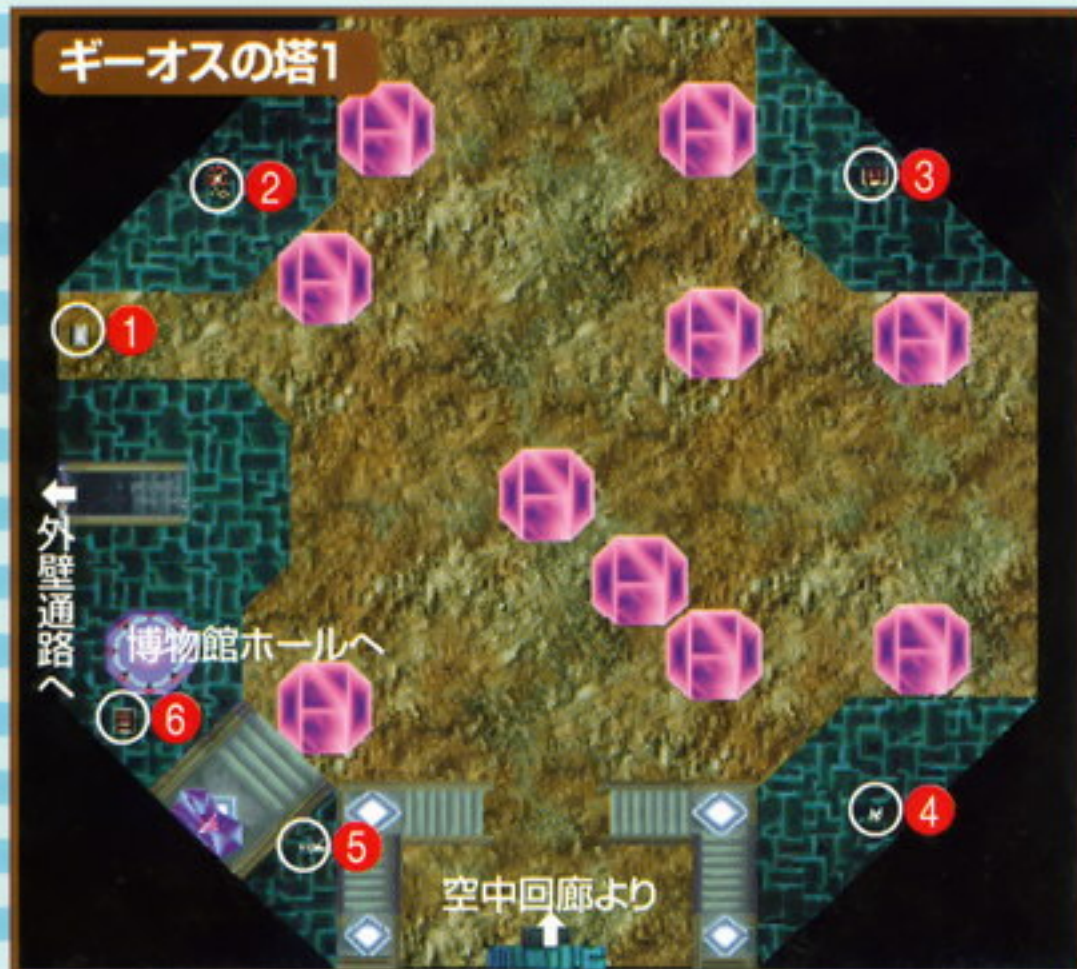
ギーオスの塔・空中回廊

ギーオスの塔1へ

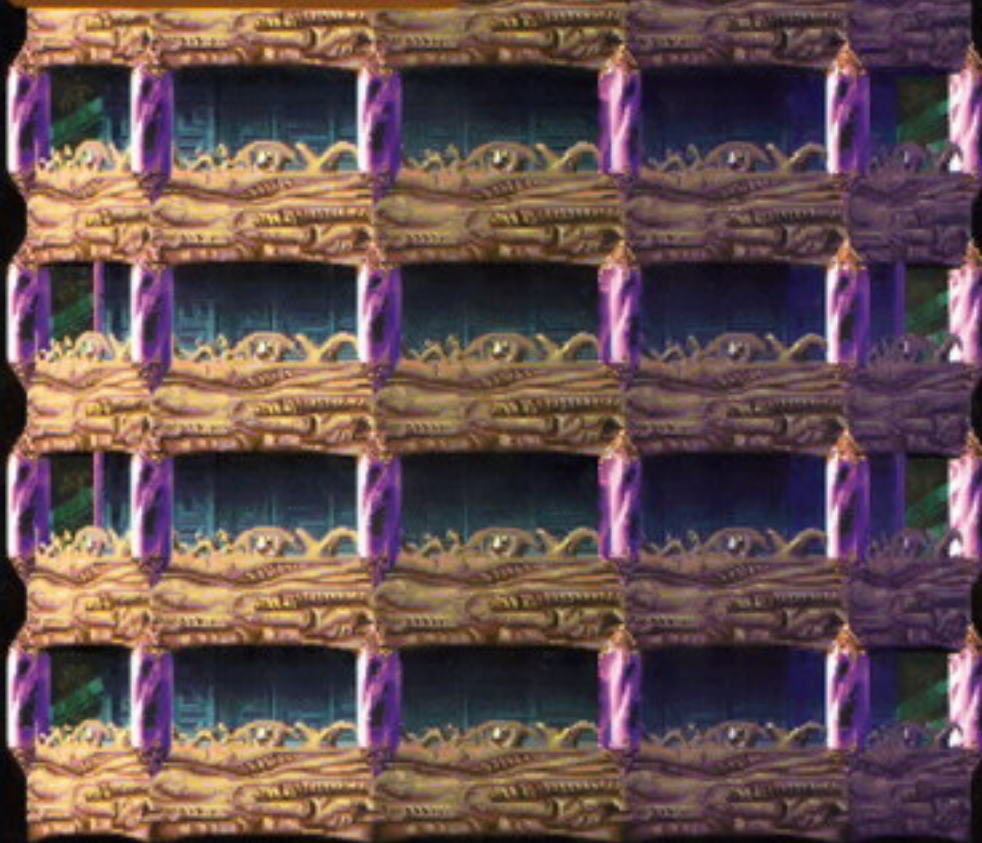
スイッチ

雲のかけ橋より

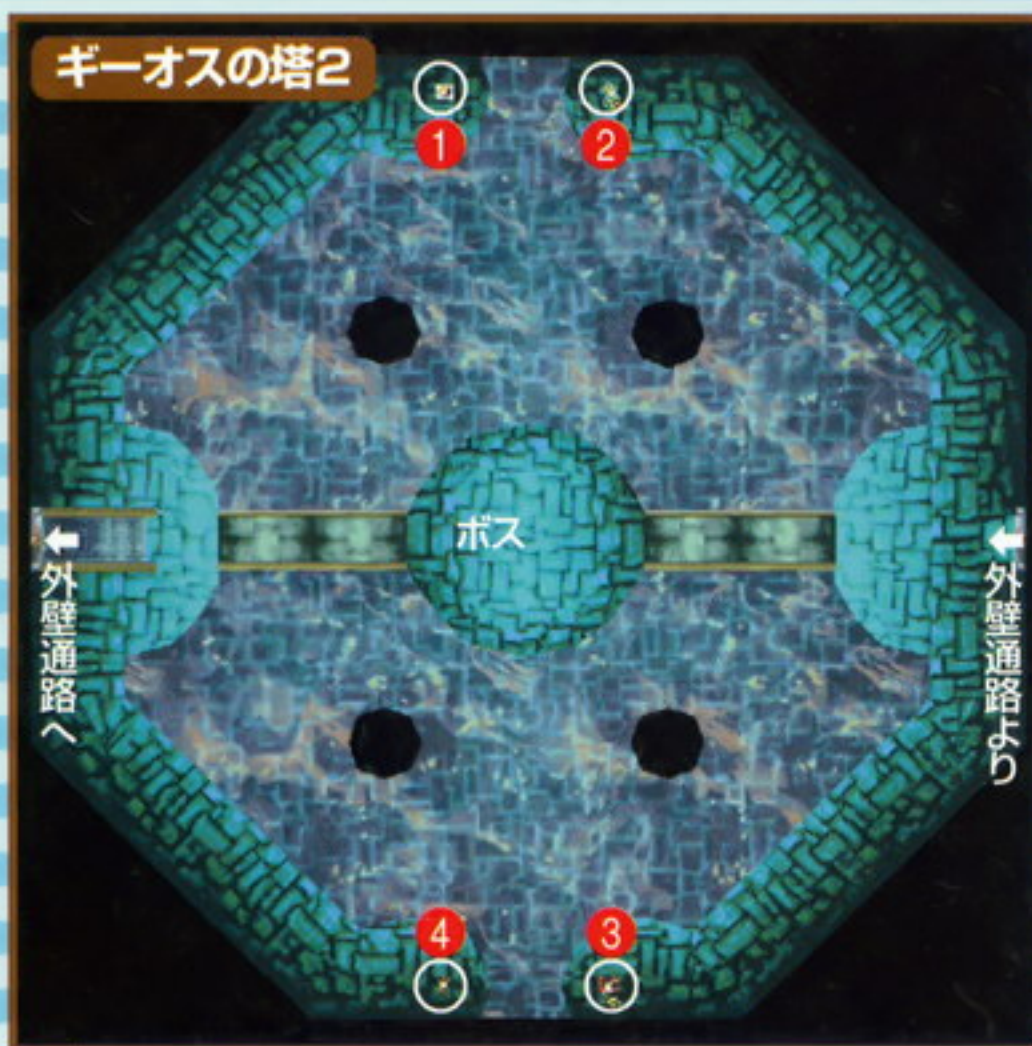
ギーオスの塔1

←外壁通路へ
博物館ホールへ
空中回廊より

入手アイテム

❶カートリッジ2
❷2400G
❸力の種
❹ワープブーツ
❺プラズマナイフ
❻竜のウロコ

ギーオスの塔・外壁通路

上の階へと移動する時には基本的に外壁通路を使うことになる。外壁通路の側面図を見てわかるように、この塔は4階建て。ただし屋上もある。

ギーオスの塔2

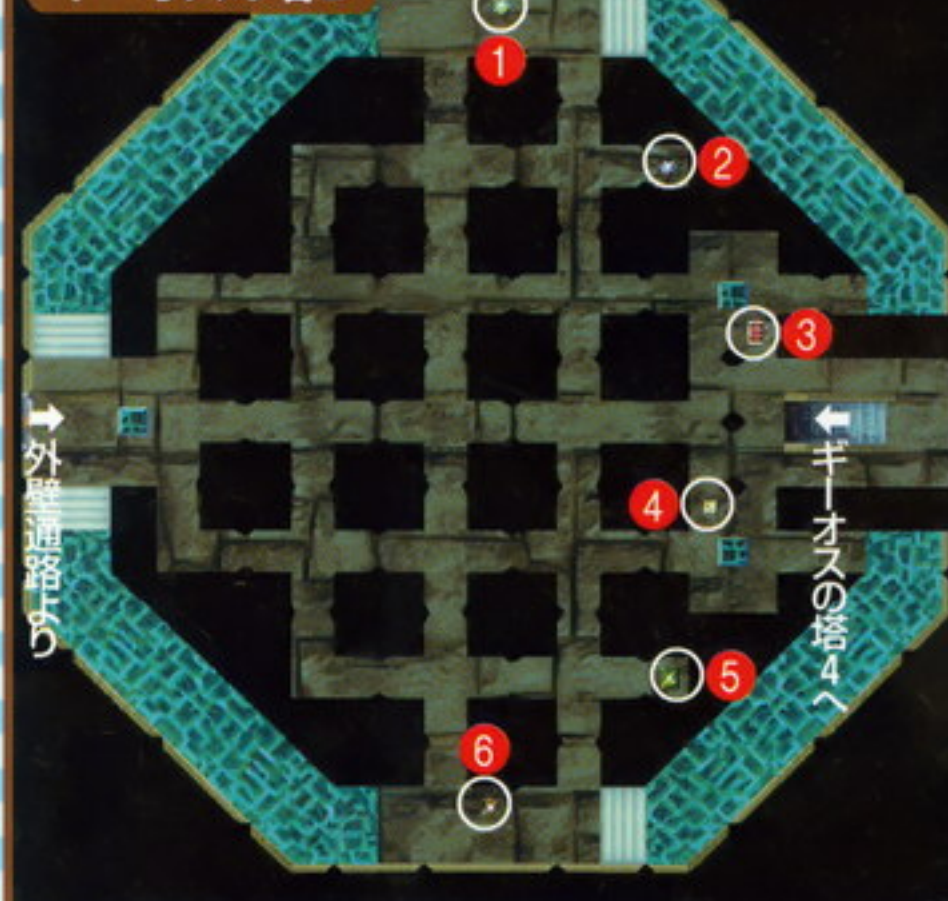
←外壁通路へ
ボス
←外壁通路より

入手アイテム

❶フィルム8
❷800G
❸2400G
❹速攻の果実

ボス ギーオス

ブーメラン:HP5000、特攻－ブーメラン
斧:HP4000
ギーオス:HP7000、特攻－ライガ、ケロマ
倒すと経験値12000、3000G、オリハルコンナイフ、クリスタルソードを入手。
(ポイント)塔の主だけあって、なかなか歯ごたえのある敵だ。斧とブーメランをダブルで食らうと、ちょっと痛い思いをする。なるべく防御力を上げギーオス狙いで倒すのが得策だろう。

ギーオスの塔3

→外壁通路より
←ギーオスの塔4へ

入手アイテム

❶800G
❷ホーリーティアラ
❸カウンターリング
❹ギーオスメイル
❺モンスターの本5
❻魔力の果実

登場アイテム一覧表

「デジタルミュージアム」のダンジョンは4つなれど、アイテムは結構な数。それをひとまとめにしたのがこの一覧表だ。種類別に分けて掲載しているので、活用してほしい。

●武器	
ドラゴンキラー	攻撃+60。対ドラゴン。ノーザ遺跡で入手。
ライトブレード	攻撃+70。うっすら光っている。ノーザ遺跡で入手。
バスターソード	攻撃+110。巨大な剣。ショップで15000Gで販売。
クリスタルソード	攻撃+140。攻撃時にSP回復。ギーオスを倒すと入手。
バスターアックス	攻撃+70。ドクロマーク付き。ノーザ遺跡で入手。
クラッシュハンマー	攻撃+70。移動－10。重い。ノーザ遺跡で入手。
パワーアックス	攻撃+80。技威力+1。ショップで5000Gで販売。
血ぬられたオノ	攻撃+100。行動－40。アズ油田で入手。
アイアンメイス	攻撃+50。トゲトゲが付いている。ジャスティン初期装備。
マジカルロッド	攻撃+60。眠り効果あり。ショップで2800Gで販売もしくはマジックバロンを倒すと入手。
メビウスの杖	攻撃+90。魔封じ効果あり。ショップで7000Gで販売。
天界の杖	攻撃+101。魔封じ効果。カオスエナジーを倒すとたまに入手。
海賊ナイフ	攻撃+50。昔リリィが使っていた。フィーナ初期装備。
クリフナイフ	攻撃+90。変な形をしている。ショップで5000Gで販売。
オリハルコンナイフ	攻撃+100。対カエル。ギーオスを倒すと入手。
プラズマナイフ	攻撃+115。テンライの効果。ギーオスの塔で入手。
ブーメラン	攻撃+55。おもちゃのブーメラン。スー初期装備。
シャドーダーツ	攻撃+70。隠密作戦用。軍基地で入手。
レインボウアロー	攻撃+100。虹の弧を描く。ショップで10000Gで販売。
鉄のムチ	攻撃+60。ノーザ遺跡で入手。
魅惑のムチ	攻撃+70。混乱効果あり。 ショップで2000Gで販売。
ナナのムチ	攻撃+80。ブランド品。軍基地で入手。

●防具	
ゴーグル	防御+5。ジャスティンのシンボル。ジャスティン初期装備。
カチューシャ	防御+5。フィーナ手作り。フィーナ初期装備。
虹色リボン	防御+5。キャンセル耐性。スー初期装備。
ガスマスク	防御+8。毒、疫病にかからない。メカニックハニワを倒すとたまに入手。
ヴェール	防御+10。全魔法耐性レベル+1。女性用。ショップで1800Gで販売。
軍帽	防御+13。ワシのマークが付いている。軍基地で入手。
パイロットヘルム	防御+15。行動+15。軍基地で入手。
ライオンヘルム	防御+20。風格がある。ショップで10000Gで販売。
ホーリーティアラ	防御+30。キャンセルをくらわない。ギーオスの塔で入手。
おでかけコート	防御+25。スーお気に入り。スー初期装備。
胸当て	防御+27。かわいい作り。フィーナ初期装備。
ガードアーマー	防御+32。軽くて動きやすい。ジャスティン初期装備。
ライトメイル	防御+45。女性にも人気。ショップで4500Gで販売。
バトルスーツ	防御+50。最新式。軍基地で入手。
ギーオスメイル	防御+60。最強のヨロイ。ギーオスの塔で入手。
太陽の衣	防御+60。戦闘中に少しHP回復。ギーオスの塔で入手。
ブーイ手袋	防御+10。ふわふわしている。スー初期装備。
ナックルガード	防御+15。かっこいい。ジャスティン初期装備。
魔法のコテ	防御+15。魔法威力+1。フィーナ初期装備。
光のタテ	防御+20。全魔法耐性レベル+1。ショップで2500Gで販売。
チタンシールド	防御+25。キャンセル耐性。軍基地で入手。
フォースシールド	防御+30。IPダメージが減る。あぶらイカを倒すと入手。
エアスニーカー	防御+5。移動+15。軽い。ジャスティン初期装備。
韋駄天ブーツ	防御+10。移動+25。フィーナ初期装備。
ピカピカのクツ	防御+10。移動+10。スー初期装備。
ジェットブーツ	防御+15。移動+40。ノーザ遺跡で入手。
ボクサーブーツ	防御+18。移動+30。軍基地で入手。
時渡りのクツ	防御+20。攻撃時にワープ。ショップで5000Gで販売。
魔導のローブ	防御+40。全魔法耐性+1。ノーザ遺跡で入手。
ワープブーツ	移動+50。ダメージ時にたまにワープ。ギーオスの塔で入手。

●アクセサリ	
栄光の証	移動+20。全魔法耐性レベル+1。軍基地で入手。
アンクレット	移動+40。移動距離が伸びる。ショップで2000Gで販売。
勇者のメダル	行動+10。どこかで拾った。ジャスティン初期装備。
ウィングベルト	行動+15。ショップで8000Gで販売。
パパのお守り	防御+5。全魔法耐性レベル+1。スー初期装備。
戦いのアンク	攻撃+10。力がほとばしる。ショップで6000Gで販売。
魔眼石	魔法の詠唱が早くなる。フィーナ初期装備。
武神の守り	技封じ魔封じにかからない。リフレスの効果。ギーオスの塔もしくは3人娘を倒すと入手。
炎の護符	炎の耐性レベル+4。ショップで1000Gで販売もしくはノーザ遺跡で入手。サイコアイズを倒すとたまに入手。
魔導のアンク	魔法威力レベル+2。ショップで5000Gで販売。
カウンターリング	通常攻撃をたまにはね返す。ギーオスの塔で入手。
命の宝珠	攻撃時にHPがほんの少し回復。ショップで10000Gで販売。
竜のウロコ	10以下のダメージを無効化。ショップで3000Gで販売もしくはギーオスの塔で入手。
連続玉	コンボ攻撃回数+1。軍基地で入手。

ギーオスの塔4

↑ギーオスの塔・屋上へ

←ギーオスの塔3より

入手アイテム

❶モンスターの本2
❷武神の守り
❸太陽の衣
❹紺碧の秘薬

敵キャラ一覧

カオスエナジー
HP950、経験値700、320G　特攻-死の誘惑、ミケロマキシム、ライテン、ヒューネルン、ビューンネ、たまに天界の杖を落とす

ギガゴーレム
HP800、経験値700、280G。特攻-岩石投げ

スーパースター
HP1800、経験値600、260G　特攻-トゲ飛ばし、地獄節

爆裂くらげ
HP2000、経験値750、230G　特攻-ショックボム、回転触手

ナルシスター
HP1000、経験値800、200G　特攻-ライフドレイン

マッドザウラー
HP900、経験値1000、400G　特攻-バイオスピア、ビリビリヤリ

ボス　ガドイン&ミルダ

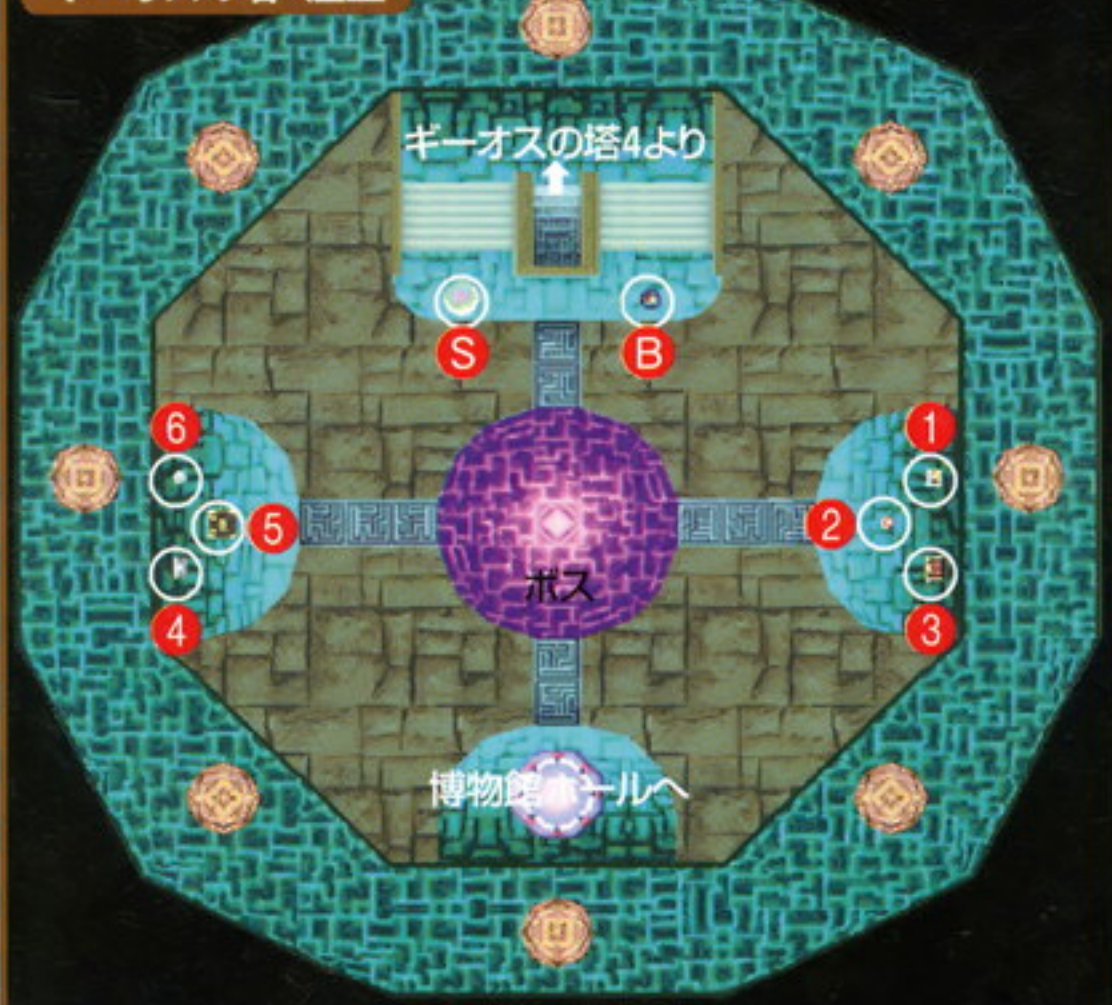
相手がこの2人なだけにちょっと戦いづらいよね。

ガドイン:HP9999　特攻ー大噴火斬り、竜陣剣、飛竜斬
ミルダ:HP9999
特攻ーミルダ乱舞、ドロップキック
倒すと経験値16000、15000Gを入手
(ポイント)体力が売り物(?)の2人のコンビだけあって、HPも高けりゃ攻撃力も強くて苦戦は必至。ただヴァニッシュは使ってこないのでめいっぱいディガンをかけて戦えばいい。何より先にディガン7回だ。

ギーオスの塔・屋上

ギーオスの塔4より
ボス
博物館ホールへ

入手アイテム

❶フィルム6
❷きれいな宝石
❸プラチナカード
❹カートリッジ3
❺復活の秘石
❻ゲームのコイン4
Ⓢセーブポイント
Ⓑ預かり所

プラチナカードでカエル部屋へ

軍基地でバールが最後に残した言葉を覚えているだろうか。そして軍基地で入れなかった場所があったことも。そう、この屋上で入手したプラチナカードこそが開かずの間、カエル部屋への鍵だったのだ。カエル部屋にはもちろんカエルがわらわら。そしてなぜかリーンの姿も！　リーンを助けるべくカエルを退治すると、彼女に「訓練してたのに」と言われてしまう。しかし誠意は伝わり彼女から思わぬプレゼントが。

……心配かけて　ごめんなさい
おわびに　このコインを　あげるわ

リーンが『ゲームのコイン2』をくれるのだ。

●通常アイテム	
虹色の花	味方全員。HPを200回復。ノーザ遺跡で入手。
救急セット	味方全員。HPを250回復。ショップで1000Gで販売もしくはノーザ遺跡で入手。
青い薬	味方1人。全レベルのMPを20回復。雲のかけ橋で入手。
ミラクルドリンク	味方全員。全レベルのMPを5回復。軍基地で入手。
紺碧の秘薬	味方全員。全レベルのMPを20回復。ショップで5000Gで販売もしくはギーオスの塔で入手。
黄色い薬	味方1人。SPを30回復。雲のかけ橋で入手。
黄金の秘薬	味方全員。SPを30回復。ショップで3000Gで販売。
ヨミの復活薬	味方1人。戦闘不能を回復。ショップで1000Gで販売もしくはノーザ遺跡、ギーオスの塔で入手。
万能薬	味方1人。全状態異常を解く。ショップで1000Gで販売もしくは軍基地で入手。
毒消し草	味方1人。毒を解く。ショップで100Gで販売。
魔法の解呪	味方1人。魔封じを解く。ショップで800Gで販売。
秘技の解呪	味方1人。技封じを解く。ショップで500Gで販売。
力の種	味方1人。力+1。ちょっぴり甘い種。ギーオスの塔で入手。
走りの種	味方1人。走力+1。かなりすっぱい種。ノーザ遺跡で入手。
速攻の種	味方1人。素早さ+1。ピリッと辛い種。ノーザ遺跡で入手。
秘技の種	味方1人。最大SP+2。ほろ苦い種。ノーザ遺跡で入手。
魔力の果実	レベル1〜3の最大MPを各+2。美味。アズ油田、ギーオスの塔もしくは生物兵器を倒すと入手。
守りの果実	味方1人。体力+3。しょっぱい。ノーザ遺跡で入手。
力の果実	味方1人。力+3。甘い。軍基地で入手。
速攻の果実	味方1人。素早さ+3。辛い。ギーオスの塔で入手。
生命の果実	味方1人。最大HP+10。究極の味。軍基地で入手。
みなぎるクルミ	味方1人。攻撃力レベル+2。ショップで1000Gで販売もしくはアズ油田で入手。
ガマンのクルミ	味方全員。防御力レベル+2。ショップで1250Gで販売もしくはノーザ遺跡で入手。
活力のクルミ	味方1人。行動力レベル+2。ショップで1000Gで販売。
駆け足のクルミ	味方範囲。移動力レベル+2。ショップで250Gで販売。
信頼のきずな	味方1人。IPを増やす。なくならない。アズ油田、ノーザ遺跡で入手。
無音のオーブ	敵1体。魔法を封じる。アズ油田で入手。
ボロボロ草	敵全体。防御力レベルー2。ギーオスの塔で入手。
復活の秘石	持っているだけで1度戦闘不能から復活。ギーオスの塔で入手。
きれいな宝石	いくらで売れるかわからない宝石。ノーザ遺跡、軍基地、ギーオスの塔で入手。

●博物館アイテム	
チケット1	シアター「ガンボ宴会の後で」。リエーテからもらう。
チケット2	シアター「これが男の生きる道」。ショップで8000Gで販売。
チケット3	シアター「落ちていく先…」。ショップで16000Gで販売。
チケット4	シアター「世界の果てを越えて」。ショップで32000Gで販売。
チケット5	シアター「料理で決戦!」。ショップで64000Gで販売。
ゲームのコイン1	ゆうぎ場「甲板掃除〜REMIX〜」。リエーテからもらう。
ゲームのコイン2	ゆうぎ場「リーンのカエルはいやっ!」。リーンからもらう。
ゲームのコイン3	ゆうぎ場「スーあやうし!」。軍基地で入手。
ゲームのコイン4	ゆうぎ場「フィーナのぱんつ」。ギーオスの塔で入手。
ゲームのコイン5	ゆうぎ場「お盆でゴン」。アズ油田で入手。
ゲームのコイン6	ゆうぎ場「男の熱血100億番勝負」。軍基地で入手。
ゲームのコイン7	ゆうぎ場「早食い王」。キングタートルを倒すと入手。
フロッピー	ゆうぎ場「バールの逆襲」。軍基地で入手。
モンスターの本1	図書室「モンスターグラフィック」。リエーテからもらう。
モンスターの本2	図書室「モンスターグラフィック」。ギーオスの塔で入手。
モンスターの本3	図書室「モンスターグラフィック」。ノーザ遺跡で入手。
モンスターの本4	図書室「モンスターグラフィック」。アズ油田で入手。
モンスターの本5	図書室「モンスターグラフィック」。ギーオスの塔で入手。
モンスターの本6	図書室「モンスターグラフィック」。ノーザ遺跡で入手。
モンスターの本7	図書室「モンスターグラフィック」。軍基地で入手。
モンスターの本8	図書室「モンスターグラフィック」。軍基地で入手。
石版1	資料室「美術設定1」リエーテからもらう。
石版2	資料室「美術設定2」。ノーザ遺跡で入手。
石版3	資料室「モンスター設定」。軍基地で入手。
石版4	資料室「キャラクター設定1」。ノーザ遺跡で入手。
石版5	資料室「キャラクター設定2」。アズ油田で入手。
石版6	資料室「キャラクター設定3」。軍基地で入手。
フィルム1	映写室「フェイスグラフィック」。リエーテからもらう。
フィルム2	映写室「フェイスグラフィック」。リエーテからもらう。
フィルム3	映写室「フェイスグラフィック」。リエーテからもらう。
フィルム4	映写室「フェイスグラフィック」。ギーオスの塔で入手。
フィルム5	映写室「フェイスグラフィック」。軍基地で入手。
フィルム6	映写室「フェイスグラフィック」。ギーオスの塔で入手。
フィルム7	映写室「フェイスグラフィック」。ノーザ遺跡で入手。
フィルム8	映写室「フェイスグラフィック」。ギーオスの塔で入手。
カートリッジ1	本編の名場面セーブデータ。ノーザ遺跡で入手。
カートリッジ2	本編の名場面セーブデータ。ギーオスの塔で入手。
カートリッジ3	本編の名場面セーブデータ。ギーオスの塔で入手。
カートリッジ4	本編の名場面セーブデータ。アズ油田で入手。

●イベントアイテム	
ピンクカード	軍基地のピンクの扉を開ける。チャン軍曹を倒すと入手。
グリーンカード	軍基地の緑の扉を開ける。ミオを倒すと入手。
レッドカード	軍基地の赤い扉を開ける。サキを倒すと入手。
ブルーカード	軍基地の青い扉を開ける。ナナを倒すと入手。
プラチナカード	軍基地の水色の扉を開ける。ギーオスの塔で入手。

私たちの力(パワー)を見せてあげる!!

期待の新作で上位にランキングしている「スレイヤーズろいやる2」。そんなファンの熱い支持にささえられて、またもやリナとナーガが大活躍するぞ。今回は戦闘シーンをいろどる攻撃魔法を中心に紹介。

スレイヤーズろいやる2

特報 SPECIAL REPORT

完成度 60%

●角川書店／ESP
●8月27日発売予定●6,800円
●1人プレイ用●RPG●全年齢推奨

火炎球(ファイアーボール)

さらに強力でド派手になった魔法を使いこなせ!!

スレイヤーズの世界では、魔法は決して特殊な能力でない。「呪文＝力ある言葉」を媒介として、別の次元や存在から力を引き出すことによって使うことができるのだ。その魔法は力の源や性質によって大きく3つに大別される。巫女や僧侶が使うことのできる「白魔法」。自然の力を借りる「精霊魔法」。そして高位な魔族の力を借りる「黒魔法」だ。リナたちはそれらを最初からマスターしている。あとは使いこなすだけだ。

振動弾(ダム・ブラス)

前作

光の玉をぶつけて相手に高振動を与えた後、爆発させる風系の精霊呪文だ。爆発の威力がパワーアップしている。

魔風(ディム・ウィン)

前作

強風を起こして範囲内のユニットを吹き飛ばす風系の精霊魔法。今回はまるで竜巻だ。

氷結弾(フリーズ・ブリッド)

前作

精霊呪文には、地・水・火・風・精神系の5種類があるが、これは水系。青い光をぶつけて相手を氷漬けにする。

攻撃・反撃・呪文から選ぼう

戦闘はあらかじめコマンドを入力した後に、時間を経過させる「セミリアルタイムバトル」形式。今回移動コマンドが独立して、「AI設定」を切ればターン制のように交互に戦えるようになった。敵との間合いが近いようだったら、呪文または攻撃コマンドを選んで、先制攻撃しよう。体力が乏しい場合には、攻撃コマンドの防御を選ぼう。

ガウリイは戦士なので、基本的に魔法は使えない。移動が終了していたら、攻撃設定か反撃設定を選ぼう。

敵も味方もお構いなし!? 白蛇(サーペント)のナーガ恐るべし

「スレイヤーズろいやる」シリーズでは、戦闘時に「AI設定」というモードがあり、任意のメンバーに自動戦闘させることができる。するとリナはいきなり「竜破斬(ドラグ・スレイブ)」をぶっ放したり、ガウリイは前線に突っ込んでいったりと、より「スレイヤーズ」らしい戦いをすることができる。ところが、メンバーにナーガがいた場合はこれが困りモノ。敵味方構わず強力な攻撃魔法を使いまくるからだ。仲間を吹き飛ばすばかりか、自分にまでダメージを与える始末。

眠り(スリーピング)もより強力になったのか!?

「高笑い」で、敵の攻撃を無効化したかと思ったら、いきなり白魔法の「眠り(スリーピング)」を使ってくる。原作では「敵に回すと頼もしい、味方にすると頼りない」とあったが、味方にした場合これほど恐ろしいキャラはいない(笑)。これを避けるためには、AI設定を切ってプレイヤーが操作するのがいいのだが……。リスクを買ってでも自由にさせてみる?

前作

前回のスリーピングはかなりうっとおしい感じだった。今回はぐっすり眠れそうな、穏やかな波の輪が広がっていく。

自分まで眠ることも

初公開! これが氷窟蔦(ヴァン・レイ)だ

地を這って突き進む!!

本邦初公開。「ろいやる2」で新しく加わった攻撃魔法だ。水系の精霊魔法で、壁などに押しつけた手を起点に氷の糸を這わせ、それに触れた相手を凍らせる術だ。一度に数多くの敵にダメージを与えられるので、一気に倒してレベルアップアイテムを大量にゲットしよう。

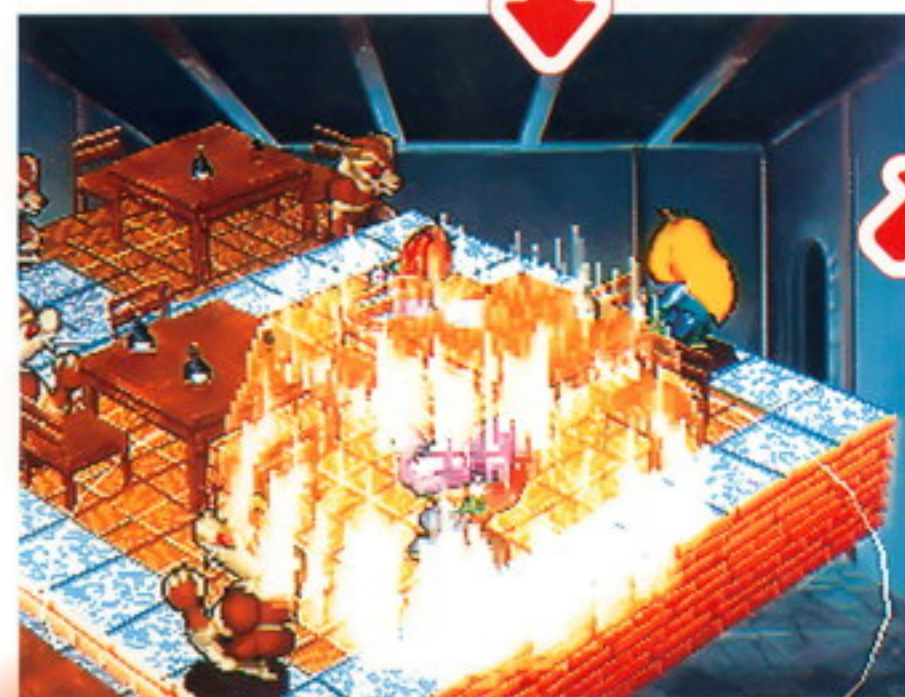
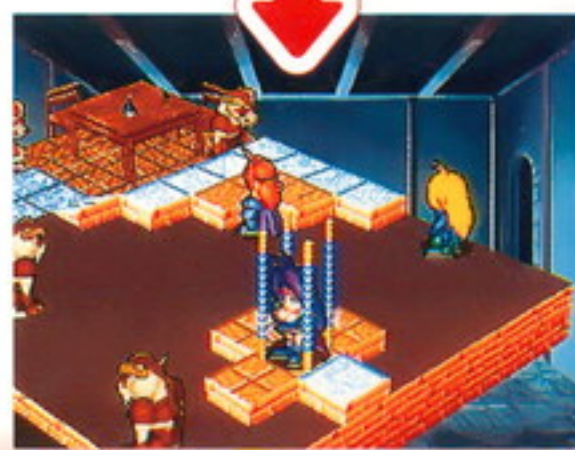
本来なら、壁や床など狭い場所で使われる魔法だが、屋外でも使えるらしい。数少ない広範囲魔法だ。

爆裂陣(メガ・ブランド)で障害物を片づけてあげるわっ!

前回の障害物のところでも紹介したが、ナーガの恐るべき魔法「爆裂陣(メガ・ブランド)」を連続写真で紹介。使用前(左上)と使用後(右下)を比べると、その威力のすさまじさがわかってもらえると思う。この魔法は地系の精霊魔法で、視覚的にも効果的にも前作より大幅に威力が増大した魔法の一つだ。

前作

前作では、指定した方向の地面の土砂が吹き上がるものだったが、今回は呪者の周囲全ての地面から土砂が吹き上がるようになった。味方を巻き込む危険も増えたってワケ。

こういった高低差の多い地形では、思うように移動できないため、敵と1対1で戦わなければならない。

それではとナーガが考えたかどうか定かではないが、爆裂陣のおかげで広々とした地形になった。味方の被害の方が大きかった気がするけど。

「サカつく2」と「ドラクエ」

ここまで見えてきた「サッカーRPG」の正体

「Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2」のスタッフをはじめ、セガの精鋭スタッフを投入して、急ピッチで開発が進められている本作。ゲームの全貌も徐々に明らかになりつつあるが、今回はまずRPGとしての側面について掘り下げていきたいと思う。

特報 SPECIAL REPORT

日本代表チームの監督になろう！

Become the coach for the national team!

世界初 サッカーRPG

- セガ／エニックス
- 6月25日発売
- 6,800円
- スポーツRPG
- 1人プレイのみ
- 全年齢推奨

ふたつの異世界が出会うとき

一般的なRPGの構造	「サッカーRPG」のシステム
フィールドを移動 ↓ 敵と遭遇（戦闘）↓ 経験値でレベルUP ↓ アイテムを探し出す	マップでの行動：●連係や個人技を練習する ●選手をスカウト ●アイテムを購入 ●イベントが起きる ●試合の日程を組む
↓	時間の経過
中ボスとの戦い ↓ イベント発生	試合：●毎月1週、3週 ●試合終了後、経験値が入る
※以上繰り返し	※以上繰り返し

[検証「サッカーRPG」]

「サッカーRPG」はどういうゲームなのか

簡単に言えば「サッカーRPG」というのは、“育成シミュレーションの要素が入ったRPG”である。一般的なRPGも育成シミュレーションも、キャラクターを育てるゲームであることは同じだが、RPGでは“経験値稼ぎ”ができる（つまり、根気さえあれば誰でもキャラを強くできる）のに対して、育成シミュレーションでは限られた時間の中でいかにうまく育てられるかがポイントになる。

「サッカーRPG」は基本的に一般的なRPGと同じで、チームを育てながら物語を進めていくのだが、時間の概念がある（特定の行動をとると日時が経過する）というのが大きな特徴。限られた時間をやり繰りしながら練習や試合の経験を積んでいくゲームなのだ。

チーム強化のスケジュールをどう組むかが、ゲームのポイントになってくる。

移動や会話の方法などは、かなりRPGっぽい感じ。Bボタンでダッシュもする。

[ファーストインプレッション]

「ドラゴンクエスト」から「サッカーRPG」へ

5月中旬、初めてサンプル版のROMでプレイすることができた。資料からでは伝わらない作品の雰囲気に触れてみて感じたこと。それは、「ドラクエ」以来の“エニックスのRPG”の伝統が持つパワーだった。

DRAGONQUEST→“SOCCER RPG”

だまされた――。

この「日本代表チームの監督になろう!～世界初、サッカーRPG」というゲームを初めてプレイして、まずそう思った。

もちろんそれは、期待を裏切られたという意味ではない。

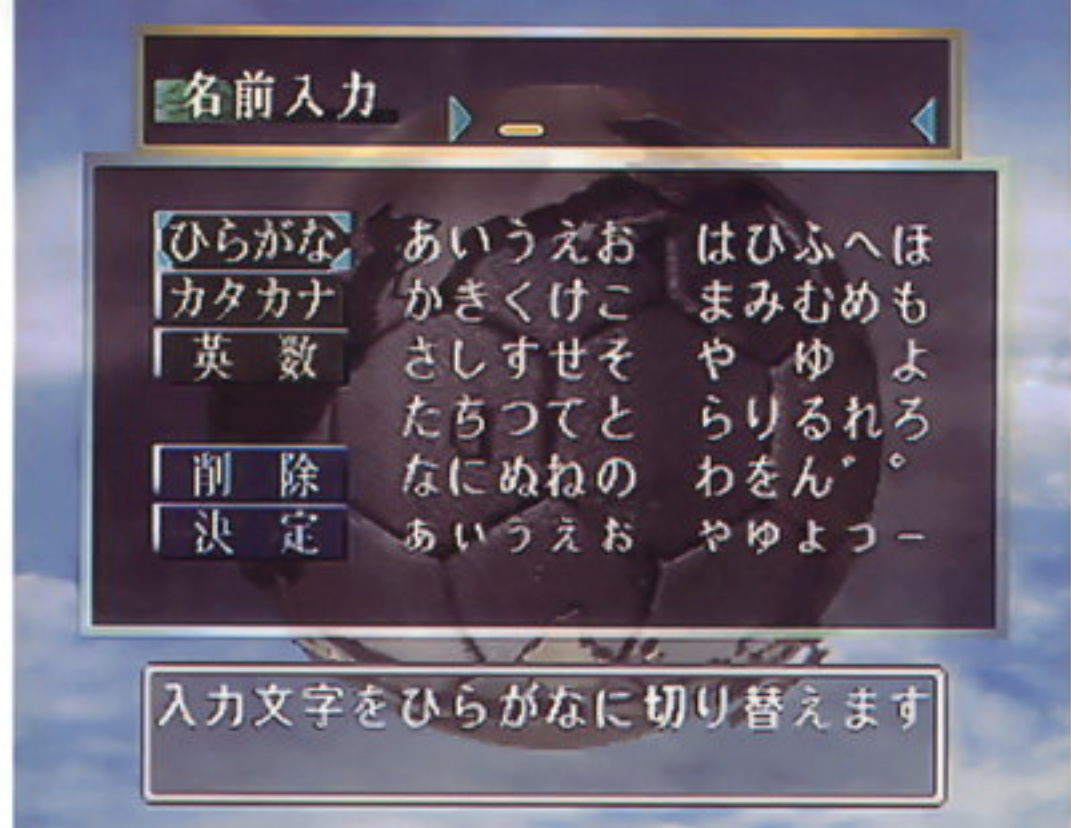
それは以前、この作品のプロデューサーであるエニックスの二見眞治氏のインタビューの中で、こんな話があったからだった。

「ゲームの中心となるのは、サッカーの試合のシミュレーション部分。RPGの要素は、あくまでプレイヤーにゲームの目的を明確に持ってもらうための“味付け”に過ぎないんです」と彼は言った。

しかし、実際にプレイしてみると、その“濃さ”を感じる。これが“味付け”だと言うなら、世に出ているRPGもすべて“RPG風味”と言わねばなるまい。筆者の頭の中には、あのアレフガルドの平原のなつかしい光景が思い浮かんだ。「ドラゴンクエスト」の面影が確かに、感じられたのだ。

例えば、「サッカーRPG」の主人公はセリフを一切しゃべらない。主人公はプレイヤーの分身だから、プレイヤーの意思に反して勝手な言動をとらない……。これは言うまでもなく「ドラクエ」から受け継がれた手法である。本作はこうしたRPGの手法を使って、サッカーの戦いの世界を描こうとした作品だったのだ。もちろん、サッカーシミュレーションとしての面白さに重点が置かれているというのは本当だろう。しかし、最初の印象では、これはまぎれもなく“エニックスのRPG”だった。

そう言えば、プロデューサーの二見氏はこうも言っていた。「確かに、セガさんもいいRPGをたくさん作られています。ただ、それは“エニックスが考えるRPG”とは違うものなんです」

エニックスが持つRPGのノウハウでサッカーという題材を描くことで、RPGというジャンルの新しいフィールドが開けてくる。……そんな予感がした。

[プレイヤーの登録]

オープニングでこの世界への扉を開く前に

本編の主人公は、サッカー日本代表の監督に抜擢された新米監督。夢は、世界最高峰の国際大会である「インターナショナルカップ（通称・I杯）」での優勝だ。

ゲームが開始する前に、主人公をこの世界に送り出す――つまり、初期登録を行う必要がある。まず、最初に行うのは名前の入力。そして次に“情熱家”“理論家”“楽天家”の中から主人公のタイプを選択する。どれを選ぶかによって初期のパラメータが変化するが、特に有利不利が生じるわけではないので、自分の性格に近いタイプを選ぶべきだろう。

名前入力
ひらがな　カタカナ　英数　削除　決定
入力文字をひらがなに切り替えます

初期登録が終わるとオープニングが始まる。主人公の妻・ムツキも登場する。

ムツキ
「あなたが選ばれたの？」
うなずく
首を振る

物語は主人公が日本代表の監督に選出されるところからスタートするのだ。

「前年のI杯地区予選での
日本代表のまさかの敗退は
我々に大きな打撃を加えた」

まずタイプを決める

タイプというのは主人公の性格。ここでの選択が後にどう影響するのだろうか。

タイプ選択
情熱家
理論家
楽天家
情熱家は、運営3、交渉5、指導7と指導力のあるタイプです。

“息子”の名前も…

息子名前
ほんごうひろし
OK?
YES
NO
名前はこれでいいですか？

主人公には息子がいる。オープニングで登場した時に、名前をつけられるぞ。今は子供だが、将来物語に深く関わることになるのだ。

なぜプレイヤーの息子の名前が必要か？

最初は子どもだった主人公の息子は、時が過ぎると成長して日本代表チームに参加するようになる。もちろん、主人公が率いるチームの中軸選手として活躍する可能性もあるから、その時に感情移入しやすいように名前が入力できるというわけだ（ちなみに、現実の世界でもイタリア代表のマルディーニ親子のように同じチームで活躍する“親子鷹”がいる）。

[試合モード]

監督のもどかしさが実感できる試合

監督に就任した2週間後には、早速、親善試合の予定が組まれている。相手の国はカザフスタン。中央アジアの強豪である。

主人公は監督なので、もちろん試合に出場することはできない。試合中にできるのは選手交替や戦術の指示だけ。監督としていかに采配をふるうか腕の見せ所だが、最初はチームの総合力も低いので苦戦することも多いだろう。監督という仕事の大変さを一番感じるのはこうした場面かもしれない。

0－0　2ND 1' 46
FW 11 ラグジフ

試合終了後に結果を知らせるニュース画面。ちなみに、試合の日程を組めるのは毎月1週目と3週目だ。

前半は0対0と静かな展開を見せる
2チームでしたが、
後半には両チームが爆発。

試合中にできること

- メンバーやフォーメーションの変更
- 戦術の変更
- 中心選手・マークの変更

解説
早野宏史

元・横浜マリノス監督。95年のJリーグチャンピオンシップで川崎を破り、日本一の栄冠に輝く。現在は解説者として、TVや新聞で活躍中。

『日本一の男』と『負けない男』

試合中はもちろん音声での実況と解説が入る。実況担当は「負けない男」こと長坂哲夫氏。解説担当は元・横浜マリノス監督の早野宏史氏だ。

実況
長坂哲夫

“不敗神話”を持つフジテレビに所属するアナウンサー。サッカーの他、F1や野球なども担当している。あのジョホールバルスタジアムでの試合の名実況は記憶に新しい。

[イベントを味わう]
サッカーという“文化”の奥深さを感じさせる

かつて、朝鮮民族は中国という大国の脅威から自分たちの文化を守るため、強烈な民族意識と愛国心を身につけるようになった。このことは、現在のサッカー韓国代表にも深く影響している。彼らは、国のために戦い、最善を尽くす。そして、その韓国代表がもっとも敵視する相手が、日本代表である。

もちろん、その背景には両国の歴史的な関係がある。かつて日本から受けた屈辱の記憶から、韓国の国民はたとえどんな試合でも、日本に負けることを許さないのだ。

一方、日本のサッカーは伝統的に“組織力”を武器に戦う国として知られる。これはおそらく“個”を前に押し出さない集団主義の国民性が反映されたものと思われる。

そんなわけで、“文化”というものはサッカーのプレイスタイルにまでも影響を与えてしまうわけだが、「サッカーRPG」にはこのような文化とサッカーの関係を描いたイベントが登場する。ゲーム序盤で見られる、韓国代表監督・許根禎のイベントもその1つだ。

許監督は言う。「あなた（日本代表監督である主人公）と私の決定的な違い。それは祖国への誇りです。この違いがある限り、日本が勝つのは難しい」と。

現実の世界では、日韓戦の戦績は韓国が圧倒的に勝っている。

では、日本は永遠に韓国に勝つことはできないのだろうか。主人公の腹心であるコーチのカドワキは、こう答える。

「監督は自分のサッカーを誇れるようになってくれればいいんです」

——韓国の日本に対する激しいライバル意識。実力ではまだまだ差がある日本。両国の熱い戦いが再現されたイベントである。

「あなたと私の決定的な違いはなんでしょう。分かりますか」

韓国代表監督　許根禎

「日本と韓国の決定的な違い。それは祖国への誇りです」

「予選を突破しろ。決着をそこでつける」

執念の男、スナザワ

スナザワは主人公と日本代表監督の座を争い、敗れた男である。主人公に対して激しい逆恨みの念を抱いた彼は他国の代表監督の地位に就き、主人公への復讐の機会をうかがっていた。だが、同じ日本人であるためか、主人公に対する感情は複雑なものであったようだ。

「勝ち上がってこい。そして俺と戦え」

彼の罵りの言葉は、激励の言葉のようにも聞こえる。

「いちもんじはやと！勝ち上がってこい。そして俺と戦え」

「そこで決着をつけよう。いいな、必ず、予選を突破するんだ」

「それは、わたしの夢でもあるのです」

カドワキの「Tomorrow」

「私はね、監督に自分の夢を託しているんですよ——。昔から何かをしたいと思っていた。でも、それが何かわからない。あなたと一緒にいると、私の求めていたものが見える気がするのです。監督の目標が“世界”だと聞いて、興味を覚えました。監督、インターナショナルカップを日本に持ち帰りましょう。それは、私の夢でもあるのです」

コーチとして主人公を支えてくれるカドワキの独白。代表チームの監督は、数え切れない人々の夢を背負っている。

「昔から何かをしたいと思っていた。でもそれが何か分からない」

カドワキ「私はね、監督に自分の夢を託しているんですよ」

[マップ画面をチェック!]

新人監督、世界をゆく

試合の予定がない週はマップ画面での行動となる。合宿場での練習やアイテムの売買、各施設での活動がここでの主な仕事となる。こうした行動がチームの強化にどう結び付いてくるのか。

合宿所

合宿所では練習を行う。チーム強化に直結する重要な施設だ。また、代表選手の選出や作戦の立案などもできるので、具体的なチーム作りはほとんどこの合宿所で行うことになる。代表チームの前線基地のような施設と言える。

連係練習

ゴールを奪うための連係技をレベルアップさせる練習。

個人技練習

誰にどの技を覚えさせるかを選べる。繰り返し練習させよう。

作戦立案

システムやフォーメーションなど、チームの戦術を変更できる。

代表変更

18人の代表選手をたくさんの候補の中から選ぶことができる。

ウィンスロー財団

サッカーの振興による青少年の育成で世界平和を目指す、国際的な財団。ここに資金援助をすると、その国のサッカー人気や技術度が上昇する。国全体のレベルを底上げすることは、代表チームの強化にもつながってくるのだ。

この施設でできること

●技術投資

サッカーボールなどの寄付を行う。もちろん、投資した金額が多ければ多いほど、技術度は大きく上昇する。

●人気投票

少年たちへサッカー指導を行って、サッカー人気を盛り上げる。やはり投資金額が多いほど人気度は大きく上がる。

ボールを寄贈すれば、国全体にサッカーが浸透し、技術のレベルが上がるのだ。

他にもこんな施設が……

このページで紹介した以外にもまだまだ重要な施設はある。例えば、スタジアムでは試合が行われるほか、過去に行われた公式大会の結果や、各国の世界ランキングを見ることができる。また、協会では試合での報奨金の金額や、施設の増強、大会誘致などの交渉をすることができるのだ。

選手の下にあるこの円はなんだ?

影にしては大きすぎるし、選手によって大きさが違うし……。一体、選手の下に見えるこの黒い円は何なのか!?

実は、この円は選手の総合的な能力を表したものなのだ。円が大きければ大きいほど、その選手の能力も高いというわけ。これを見れば選手の能力が一目で把握できるようになっているのだ。

ひと目でわかる! ゲームの進め方フローチャート

まずは日本からスタート!

監督就任

まず、日本代表チームの監督になるところからゲームはスタート。契約期間は2年間で、その間に実績を残さなければならない。

→

イベントが起きることも!

マップ画面で行動

このページで紹介したようにチームの強化をマップ画面での行動時に行う。施設内でコマンドを実行すると次の週に進むのだ。

→

監督、選手作戦のレベルがアップ!

公式大会

毎月第1週と第3週には試合の予定を入れることができる。試合終了後には経験値が入り、監督・選手・連係のレベルが上がる。

年末になるまで繰り返し

目標はI杯制覇!!
見事優勝すればハッピーエンドだ!

ホテル

ホテルはセーブをするための施設。また、"宿泊"コマンドを選ぶと1週間が経過。何もせずに時間を進められる。もったいない気もするが……。

アイテムショップ

説明するまでもないが、ショップではアイテムを売買できる。品揃えは国によって異なるが、サッカーが盛んなブラジルなどの国の方が高価で効果の高いアイテムが置かれているようだ。遠くまで足を運ぶ価値はあるかも。

アイテムを装備すると監督や選手の能力が上がる。効果はさまざま。

メガホンを装備すれば監督の指導力がアップ。声がよく通るからね。

入手できるアイテムの効果

アイテム	効果
スーツ→	監督専用のアイテム。交渉能力がアップする。ブランドものの高価なスーツほど相手に与える印象がいいからだろうか。
テキスト→	監督専用のアイテムで、運営能力がアップする。監督には、サッカー以外にもお勉強しなければならないことがあるのだ。
アクセサリー→	これも監督専用。装備すれば指導能力が上昇する。アクセサリーとは言うものの、メガホンのようなものも含まれている。
ユニフォーム→	こちらは選手専用の装備。主にスタミナやボールカット能力がアップする。まずディフェンスの選手に装備させよう。
シューズ→	選手専用装備。主にスピード、シュート、ドリブルなどがアップする。こちらは攻撃的な選手に装備させていこう。
グローブ→	キーパーグローブ関係。もちろんゴールキーパーに装備させるものなのだろう。主にセーブ、判断力がアップする。
アクセサリー→	選手専用のアクセサリーもある。主にスタミナ、パス、判断力がアップ。中盤の選手が装備すると効果が高そうだ。
スタミナ回復→	選手1人または全員のスタミナを回復する。回復の度合いは値段によって違う。試合での消耗が激しい選手に使用しよう。
怪我回復→	お薬関係。RPGには欠かせないアイテムだ。怪我をした選手に使用すると、怪我回復までの時間を短くできる。
謎のアイテム→	現在、この分野のアイテムに関する情報はなく、効用等も謎につつまれている。登場するのはゲームが進んでから!?

年に一度の試練の時

監督戦績評価

毎年末に、1年間の監督としての戦いぶりが評価される。もし目標を達成できないと、契約期間の途中でも解雇されてしまうのだ。

契約更改

2年の契約期間が過ぎた時点で目標が達成していれば再契約できる。

他国への移籍

他国からオファーが来た場合、日本以外で監督になることも可能。

どの国とも契約を結べないとGAME OVER

あまりにも成績が悪いと、どこからもオファーが来ないことも……。

世界のサッカー文化に触れる

ゲームスタート直後でも資金さえあれば、いつでも他国のマップへと移動することができる。海外を旅して、異国の文化に触れてみるのも時にはいいだろう。

「このほとばしる体を……」

「伝説の5人抜き」

名選手たち

監督としての最大の財産

アッツォーリは"マエストロ"の異名をとるイタリア代表のFW。彼も名選手の1人である。

最初は日本代表の監督だった主人公も、監督としての実績を積めば日本以外の国からも監督就任の要請が来ることもある。もちろん、日本にとどまることも可能だが、他国の監督になるとメリットもある。その1つが、"名選手"と呼ばれる人物を仲間にできることだ。彼らは世界各国にいるスター選手で、主人公が監督に就任した国でイベントを起こすことで仲間にできる。主人公が移籍した時でも、移籍先の国へ帰化して引き続き味方として活躍してくれる。

時計仕掛けのような正確なキラーパスを武器とすることから"クロックワーク"の異名を持つエッカート（ドイツ）など、名選手には能力が高いだけでなく個性豊かな選手が多いのも特徴である。

WACHENRöDER

バッケンローダー

夏の期 特報 SPECIAL REPORT

世界設定の深さに圧倒される「バッケンローダー」だが、映像美術に関してもその深さの底が見えない。ミニチュアを交えたムービー映像は、世界観を生かすべく独特の味を出している。

●セガ●1998年夏発売予定●5,800円●タクティカルシミュレーションRPG
●1人用●全年齢推奨

アナログ（ミニチュア）がデジタル（ポリゴン）と共存する

「バッケンローダー」は、タクティカルシミュレーションというゲームを軸に、巧みなデモ映像を交えて、その世界観を演出していく。

とくに今回注目すべきなのは、竹谷隆之氏によるデザインのミニチュアを使った特撮映像だ。実際に作成したモデルをジオラマに配置し、ビデオで撮影。その映像に特殊効果を付け加え、特撮映画さながらのムービーを完成させている。

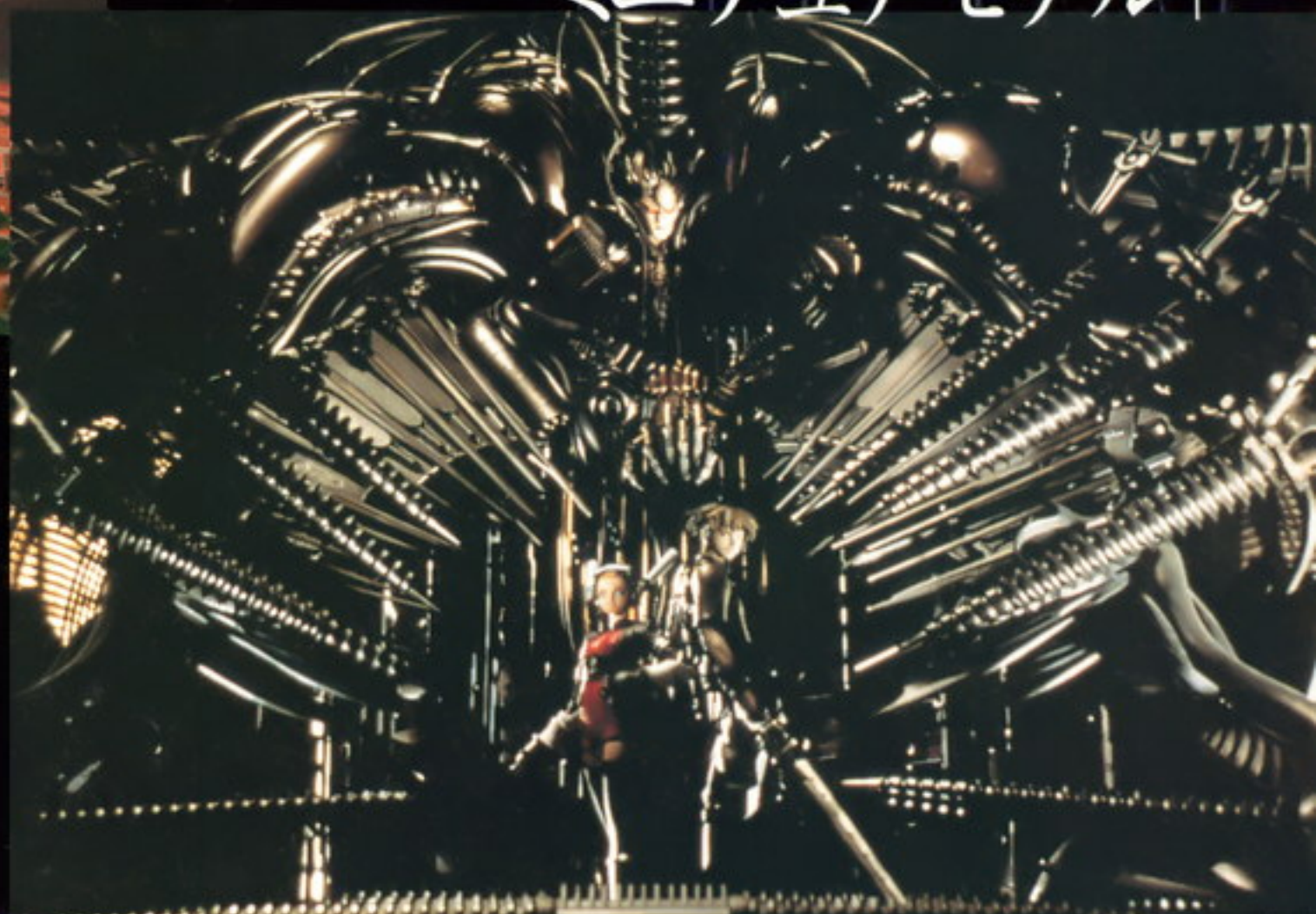
また、ミニチュア以外にポリゴンによる3D映像やイラスト的な2DCGも登場する。特撮映像によるアナログの深みある映像と、CGによる精細な画面とが融合し、「バッケンローダー」は独特の世界を昇華させているのだ。

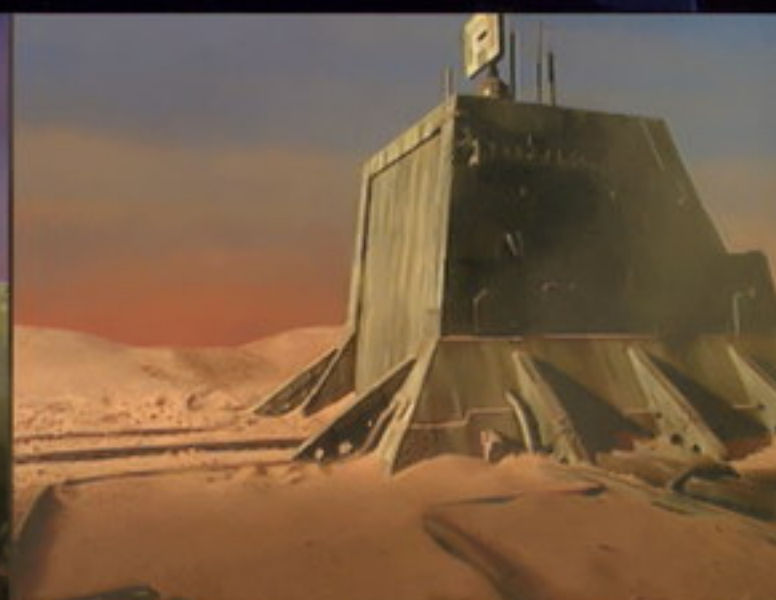
竹谷隆之氏による独創的メカ、村田蓮爾氏による個性的なキャラクターが、ここに融合した。

3DCG

ポリゴンによる立体映像。止め絵やムービー等で、たくさんのCGが使われている。ポリゴンによる映像もまた、独特の幻想的な世界観構築に欠かせないものとなっている。

ミニチュアモデル

ミニチュアだけを見ると浮いてしまうが、実際はこれをカメラマンが撮影し、さまざまなエフェクトがかけられる。最終的にサターンの画面に表示されるものは、もっと幻想的な趣がある。

タクティカルSLG

ゲーム自体も独特なシステムを持った、戦略性が高いシミュレーションだ。

待作の素顔が見えてきた！

新境地の美術

主人公のイメージ画。これは、CGイラストレーターとして活躍している安倍吉俊氏によるもの。世界観のイメージ構築に一役かっている。

退廃的な世界のなかで生きる、14歳当時の主人公・ルシアン。これらのCGは、ゲーム中にも解像度を変更して用いられ、独特の世界観を演出する。

イラストワーク

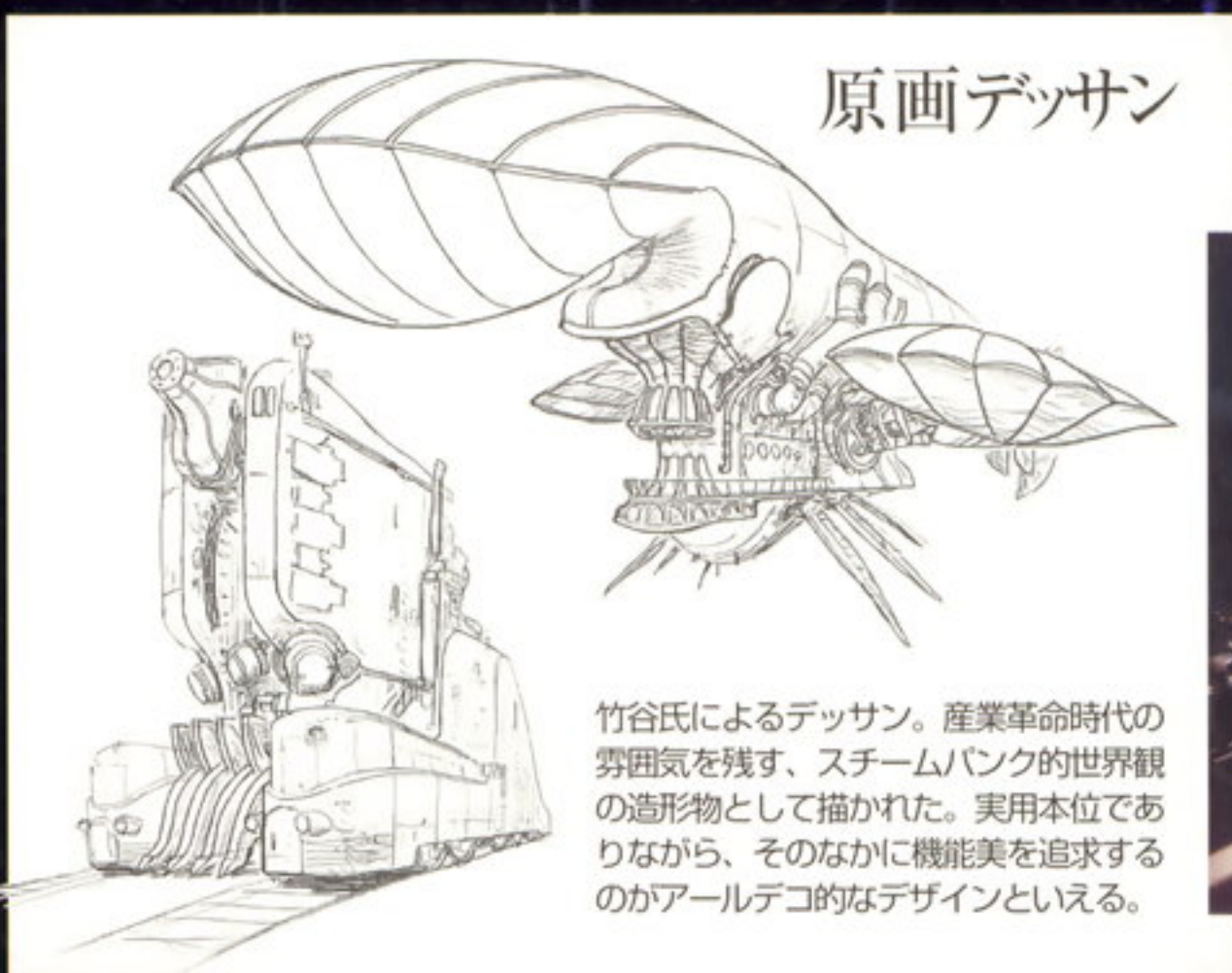
個性的なキャラクター

Making of the WACHENRÖDER

「バッケンローダー」のムービー制作風景は、ゲーム用映像の制作作業というよりも、映画の特撮部分を作っているという感がある。
　実際にできあがった映像は、特撮映画そのもの。現場の作業が、映画の撮影さながらであることを証明している。
　ミニチュアを撮影すると、フルCG映像にはない質感、重量感が得られ、画面に深みが加わる。竹谷氏のデザイン画から、このようにして映像が作られたのだ。

モデル・ジオラマ作製

デザイン画をもとに、モデル作成。飛行船は、8割方できたところで竹谷氏のところに持ち込まれ、　最終的な仕上げがなされた。

原画デッサン

竹谷氏によるデッサン。産業革命時代の雰囲気を残す、スチームパンク的世界観の造形物として描かれた。実用本位でありながら、そのなかに機能美を追求するのがアールデコ的なデザインといえる。

竹谷氏が語る、

竹谷　今回デザインした主なものは、最終ボスみたいなものと、あとは列車砲と飛行船ですね。メカは途中まで製作してもらって、仕上げだけやっています。そのうちのひとつが飛行船です。セガのほうからは、「なんというかスチームパンクだよ」という説明がありまして、それが飛行船みたいなものということだったんで、こんなデザインになったんですけど。
──全体的にクジラのように見えますが。
竹谷　そうですね。飛行船にクジラを持ってくるのは結構一般的だと思ったんですけど、巨大な感じとかを出そうと思ったらそうなっちゃいましたね。生き物のデザインのバランスって、結構いいんですよ。最初はとくに、クジラにしようとは思っていませんでしたけど。このヒレのような部分は、バラバラと動かしたいという演出の意図があったんですよ。それは、最終的には実現しなかったみたいですけど。あとは煙突みたいなも

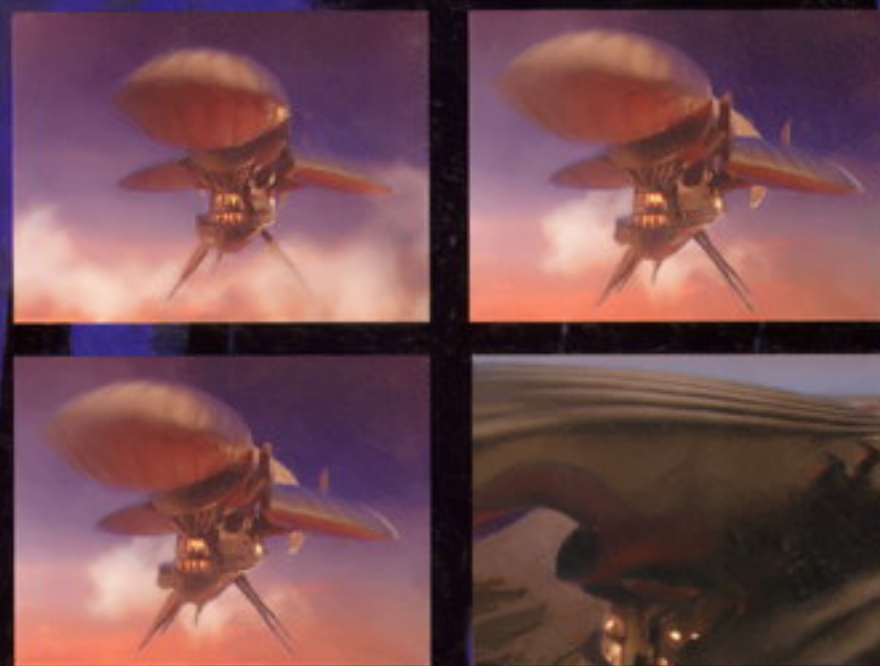
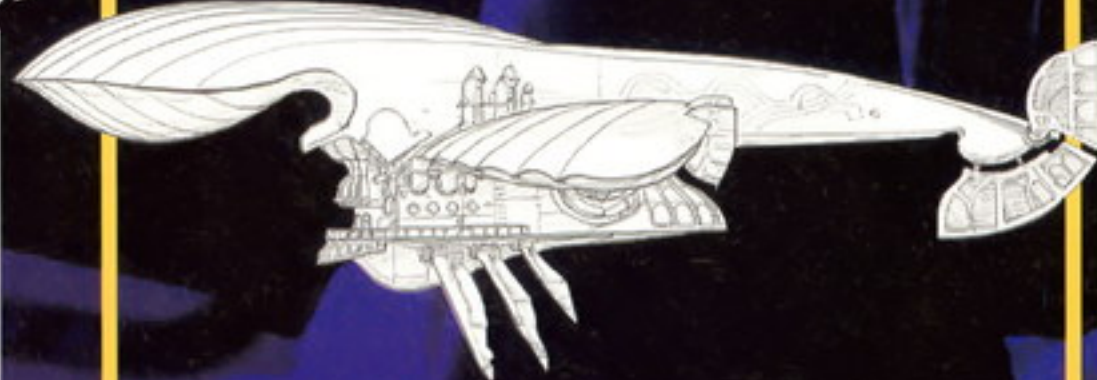
メカニカルデザイン・造形　竹谷隆之

「ゼイラム」シリーズや「タオの月」など、映画関係の造形で広く知られている。今や、雨宮慶太監督の作品には欠かせない造形家。個人の作品展開としては、模型誌「S.M.H.」で「漁師の角度」なる連作モデルを連載。独特の世界観を発表している。ゲームでは「七ツ風の島物語」（エニックス）に造形製作で参加と、活動の場を広げている。

撮影

撮影は、完全に特撮映画のようにして行われた。できあがった立体物を配置し、アナログのカメラで地道に撮影していく。そしてその映像にさまざまなエフェクトをかけ、最終的なゲーム用ムービーになる。

大型飛行船

見るからにクジラのようなフォルムを持った飛行船だが、当初はクジラの予定ではなかったようだ。ゴンドラ部分は、第1次世界大戦当時の軍艦のようなデザインにも見える。ゴンドラ下部のヒレのようなものは、当初はバタバタと動き、泳ぐような演出で空を飛ぶ予定だったらしい。

列車砲

拳銃のようなイメージもある列車砲。鈍重に見えるが、ムービーではかなり高速で動く。公開されているムービーでは、飛行船に対してその火砲を放っている。

有機的蒸気メカニズムの世界

のを付けてみたりとか。世界観がスチームパンクだということで、それに合ったものをということでデザインしました。

──できあがった映像をご覧になった感想は、いかがですか。

竹谷　ただ撮ったままじゃなくて、合成とかで煙が出たり人が動いていたりするんで、そういうのはやってもらってよかったなと思いますけど。ものがあまり大きくないんで、カメラが寄っていくとドキドキしますね（笑）。

──撮影に関しては、竹谷さんのご意見は入っていないんですか？

竹谷　とくにありません。最初に絵コンテをいただいてから作ったので、その絵コンテにあるアングルをカバーできるようにと、その演出意図を汲んでデザインはしていますが。

──このボスキャラのようなものは、有機体なのかなと思えるのですが。

竹谷　半分半分というか、機械と融合したような感じにしてくれということだったんで。つなげていくと、どうしてもアールデコというよりはアールヌーボーになってしまうんで、ちょっと苦労しましたね。ごちゃごちゃしてしまうものですから。

──セガから、アールデコ風でという依頼があったんですか？

竹谷　どちらかと言うとそうですね。つまるところ村田さんが描くメカの味ですよね。

──ちょっと「ゼイラム」的なところが感じられますね。

竹谷　そういえばそうですね。色合いもそうですしね。もっと錆びさせたほうがいいかなとか思ったんですけど、固まって何年も経ってるように見えるとまずいんで。セガからは「部屋全体が融合して襲いかかろうとしている」というような説明だったので、このほうがわかりやすいかなと思って。

──竹谷さんは、普段から有機的なものが好きなんですか？

竹谷　どっちも好きですよ。そういう依頼がたまたま多かったもんですから。人間にしかできないものも好きですし、人間にはできないものも好きです。「バッケンローダー」は、世界観が独特でいいと思いますよ。そういうところが楽しめますから期待していてください（笑）。できあがった映像を見て、ファンタジーっぽいところもあるんだなと思って、これまでにない雰囲気なんですよね。ちゃんと物語ができていて、よかったなと思いますよ。

ドイツ風アールデコ様式のデザイン

デジタル空間で素敵な恋を見つけませんか？

特報 SPECIAL REPORT

パソコン版が好評の「バーチャコール」シリーズが、数々の追加要素とともにサターンに移植！コンシューマ初移植でこの充実ぶり、期待大だ。

- キッド
- 今秋発売予定
- 価格未定
- シミュレーションアドベンチャー
- シャトルマウス／マルチコントローラー対応
- 初回限定版のみ2枚組
- 18歳以上推奨

バーチャコール Virtuacall S

僕の夏休みはこうして始まった……

恋愛のキッカケっていろいろあるけれど、気軽に相手とお話しできる、「仮想空間」から始まる恋があってもいいと思う──。

パソコンからの移植タイトルである本作は、「女の子との会話を楽しむ」ことを主軸とした恋愛シミュレーションだ。PC版「バーチャコール3」をベースに、「バーチャコール2」の登場キャラクターの追加、高画質イベントCG、声優によるボイスなど、PC版を遥かに上回る充実した内容で登場する。ストーリーは、夏休みに1人さみしく街をふらつく主人公が出会った女の子、有栖川光海から、「バーチャコール」のアクセスカードをもらったところから始まる……。

わたし、逆ナンパしちゃったのかな？

有栖川 光海

MITSUMI ARISUGAWA

名前通り海が大好きで、ウインドサーフィンやスキューバダイビングが趣味の女の子。ひっこみ思案の性格からか、異性と付き合ったことはない。受験生なので、試験に合格してから彼氏探しをしたいと思っている。

DATA

Job：学生　Size：B84 W58 H85
Blood Type：A　Charcter：素直　純粋　一途

バーチャコールで知り合う女の子

Virtual call

VHG(Virtual Head Gear)

電話機が極端に発達したもので、ゴーグルのように頭に装着して使用する。視覚・聴覚・触覚のほか、味覚・嗅覚にも対応していて、現実に相手の間近で会話しているかのような感覚になる優れモノだ。ただし、各感覚はスイッチで制御することができるので、誰とでも五感を体感しながら会話ができるとは限らない。また、一定以上の激しい感覚は緩和されて伝わるように設計されているので、人体には危害が加わらないようになっている。映像は、VHGが映し出すデジタル映像のため、万能には程遠いが、表情の変化もある程度表現されている。これを自在に使いこなせないようでは、お目当ての女の子と仲よくなることなんて、到底できないのだ。

ボーっとなんて、してないですよぉ

深川 まどか

MADOKA FUKAGAWA

DATA

Size：B84 W59 H82
Charcter：明るい 元気いっぱい 能天気
Job：学生
Blood Type：O

ボーっとした言葉づかいや行動から、しばしば周りの人間にバカにされることがあるらしい。しかも、男の子の趣味が悪いなんて言われてしまうことも、自分では納得いかなくていぶかしく思っている。

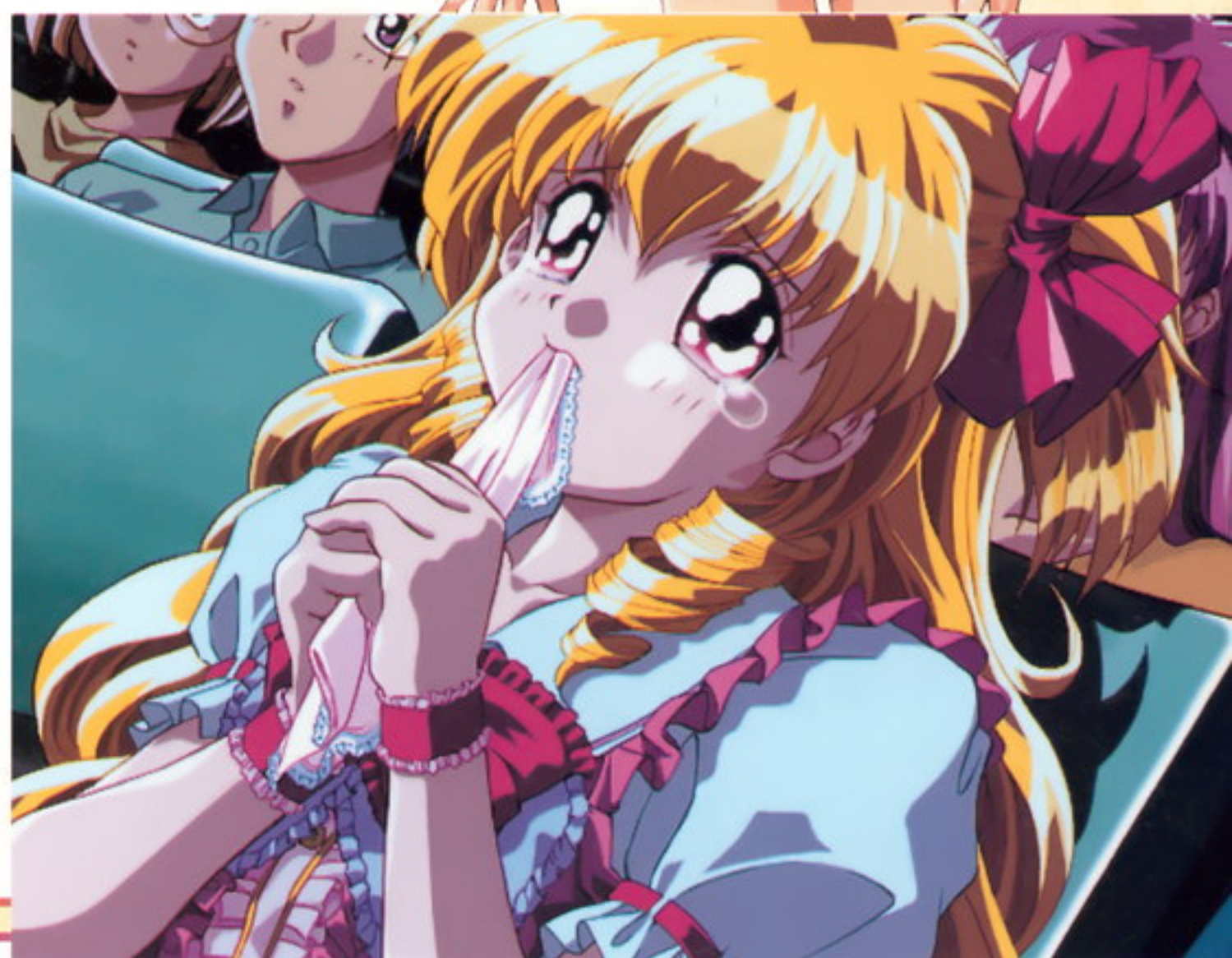
るりちゃんと遊んでーっ!

海老原 るりあ

RURIA EBIHARA

誰がどう見ても、中学生くらいにしか見えない彼女。容姿だけでなく、服装や言葉づかいもかなり子供っぽい。だだをこねたりするところも、子供っぽさを後押ししている感じ。一緒に遊んでくれる相手を探している。

DATA

Size：B76 W56 H80
Charcter：甘えっ子 すぐにべそをかく だだをこねる
Job：学生
Blood Type：A

こんな私のお婿さんになってくれない?

武者小路 可憐

KAREN MUSYANOKOHJI

自称平成の美女。流れるようなロングヘア、はち切れんばかりのナイスバディ。一見、男が群がるフェロモンお姉さんみたいだが、実は秘密が……。自分のカラダに自信があるあまりの高飛車な態度が鼻に付くのだが。

DATA

Size：B87 W58 H85
Job：家事手伝い
Charcter：かなり高飛車 いんぎん
Blood Type：O

アクティブレスポンスシステム

女の子と話していれば、さまざまな話題が飛び出し、場合によっては喜んだり、気分を害したりすることもあるだろう。アクティブレスポンスシステムとは、その時の相手の感情に合わせ、女の子の表情を変化させるシステムの総称。これにより、こちらの話運びが効果的だったかそうでなかったかが、比較的わかりやすくなっている。比較的というのは、相手の笑顔を心からの喜びと取るか、社交辞令と取るかは判断しづらいものだからである。女の子の本音を見切る目安にしよう。

見かけより強くないのよ
佐倉 美弥子
MIYAKO SAKURA

DATA
Job：OL
Blood Type：A
Size：B82 W59 H86
Charcter：平凡 ミーハー
強がっているが、本当は
守って欲しいタイプ

旅行代理店に勤務しているOL。平凡でミーハーという、今どきの女の子らしい彼女。主人公に対しても、お姉さん気取りで気の強そうな一面を見せるが、実はさびしがりやで、自分を守ってくれる男性を待ち焦がれている。

パーティラインとロックオン

バーチャコールにアクセスすると、会員の登録／紹介、パーティライン、ツーショットの3段階のメニューが用意されている。パーティラインとは、VHGを通して、最大4人まで同時通話ができる「バーチャコール」独特の回線で、気軽に大勢と会話するには絶好の場所。だが、気に入ったコだけと話せないという問題もある。それを解消するのが、ロックオン・システムを利用したツーショットである。ロックオンで選んだ相手は、会話選択の答えが自分に振られていると理解してくれる。相手に気に入られるように慎重に会話を重ねれば、2人きりの会話が楽しめるツーショットをOKしてくれるかもしれないのだ。

VCオペレータもカワイイ♥

VCオペレーターとは、コンピュータプログラムの疑似人格である。オペレーターがプログラムで構成されている理由は、会員のプライバシーに関わる24時間年中無休の仕事であることが挙げられる。また、場合によっては海外からのアクセスもあるため、言葉の違いを言語変換プログラムで変換できるコンピュータプログラムがオペレータを勤める方が都合が良いためでもある。さらにこれには、学習、成長するシステムが含まれており、疑似人格の経験により成長するようになっている。これによって、内面だけでなく外見も変化する場合もある。

ウィンディ

「バーチャコール」オペレーター。感情の起伏に乏しく、主人公の冗談にも真面目に切り返すタイプ。これからの成長に期待したい。

プリシア

「バーチャコール」サブのオペレーター。こちらはウィンディと違い、喜怒哀楽がわかりやすいタイプ。

わたしと話の合う人いませんか？
森本 英理奈
ERINA MORIMOTO

ぱっと見ただけではわからないが、暗いというか臆病というか、そんな性格の彼女。しかし、自分の得意分野の話になるとペラペラと良く話すようになる。自分の趣味を理解してくれて、話の合う人を求めて「バーチャコール」に。

DATA
Job：無職（家事手伝い）
Blood Type：A
Size：B78 W55 H77
Charcter：根暗 卑屈
自分の得意分野の話は
非常に饒舌

世間を知ってるつもりでおりますが……

西園寺 琴乃

KOTONO SAIONJI

DATA
Job：学生
Blood Type：A
Size：B80 W57 H81
Charcter：清楚
奥ゆかしい
世間知らず

容姿端麗、眉目秀麗、清楚で可憐な彼女は、いかにも「お嬢様」という印象を受けるが、その通りだったりする。社会勉強にと、兄からもらったアクセスカードで「バーチャコール」にアクセスを始めたが……。

PC版「バーチャコール2」からやってきた3人の女の子

藤島 綾香

AYAKA FUJISHIMA

ロングヘアに大きなメガネが愛らしい彼女は、その話し振りから、あまり他人と話すのを好まないタイプのようだ。「科学」に興味を持っていて、その世界にどっぷりと浸かっている。自分の殻に閉じこもってしまうタイプかも。

DATA
Job：学生
Blood Type：A
Size：B78 W49 H72
Charcter：No Data

瀬能 小夜子

SAYOKO SENOU

今、彼女は彼氏もなく、さびしくて「バーチャコール」にアクセスを始めたらしい。もちろん、男のヒトなら誰でもいいわけではないのだけれど、1人身のさびしさは我慢できないようだ。

DATA
Job：学生
Blood Type：A
Size：B77 W60 H80
Charcter：No Data

神楽坂 ちさと

CHISATO KAGURAZAKA

制服にショートカットヘアがよく似合う、ちさと。スチュワーデスをしている彼女は、活舌よくハキハキと話すのが印象的。明るくて誰にでもやさしく接することができる人柄が彼女の最大の魅力なのだろう。

DATA
Job：スチュワーデス
Blood Type：O
Size：B96 W62 H88
Charcter：No Data

緊急募集！

スイートボイス「よびかけ君」に君の名前を登録しよう！

今までゲームをしていて、「あのコに自分の名前を呼んでもらえたらなあ……」なんて思ったことはないだろうか？　そんな夢をかなえてくれるのが、この「スイートボイスよびかけ君」だ。初回生産分のみに同梱されるCD-ROMに300名の名前が登録される予定。ゲームの始めにデータをメモリーに入れておけば、ゲーム中の名前を声優さんが呼んでくれるのだ。その「よびかけ君」に登録する名前を募集します。ハガキに住所、氏名（ふりがな）、年齢、職業、電話番号を記入の上、下記のあて先までお送りください。抽選で20名にスペシャルグッズをプレゼント！　〒105-0073 東京都港区三田ITOYAMATOWER 11F（株）キッド　営業部「バーチャコールS　よびかけ君」セガサターンマガジン係まで。

ラングリッサーV

The End of Legend

特報 SPECIAL REPORT

●メサイヤ
●6月18日発売
●6,300円
●シミュレーションRPG

ストーリー紹介の第4弾は、シナリオ9のオープニングまでを扱う。「Ⅳ」での主人公達が己の正義を貫く裏で、シグマ達のドラマはひっそりと進行していくのだ。

「Ⅳ」とのシンクロパート終了！そして新たな展開が…

アルフレッドを救え

父殺しの罪により、実の兄に追われる身となったアルフレッド。そこへちょうど通りかかったシグマ一行が加勢した。行くあてのない彼は、シグマと行動をともにすることに…。

賢者の水晶を持ったアイヴァーがいるはずなのに、魔族の城はもぬけのカラ。もちろん、水晶はどこにもない。

アイゼル将軍の追撃

賢者の水晶を持ち去ったと思われるカコンシス軍の後を追うシグマ一行。しかし、彼らの前にまたしてもアイゼル将軍が立ちはだかった。先を急がねばならないシグマ達なのだが…。

しつこくシグマ達を捕らえようとするアイゼル。待ち伏せと燻りだしという、イヤな作戦をとってくる。

「Ⅳ」のクライマックス部分が並行して進む

シナリオ6～7にかけて、シグマ達にとっては敵対勢力であるカコンシス軍による「Ⅳ」のクライマックスが進行する。前作をプレイした人にとってはわかっている展開だが、そうでない人にとってはいささかショッキングな事件だろう。

短いシーンだが、ボーゼルをはじめ、ランディウス、ジェシカなどなど、Ⅳのメンバーが勢揃いで登場するぞ。

シグマ達より一足先に闇の祭壇に到着したランディウス達は……。

すべてが終わり、ジェシカは剣を持って、天界へ帰るべくテレポートした。残った人々はそれぞれの道を歩むだろう。

Ⅳの主人公 ランディウス

前作の主人公。ギザロフに村の宝である賢者の水晶を奪われ、妹をさらわれた。打倒ギザロフのため、カコンシス軍に加勢する。

大魔導士 ジェシカ

天界から奪われた賢者の水晶を探し出し、持ち帰る使命を帯びている。多くの真実を知る謎の魔導士。

シグマの真の物語が始まる

序導研究所を目指して

ランディウスらの行動など知るよしもないシグマ一行は、とりあえずギザロフの魔導研究所へと戻ることにする。

ところがその途中、エミリー率いる連邦反ギザロフ派の軍隊に遭遇してしまう。今は逃げるしかない一行は、ひたすら研究所を目指すのだった。

ギザロフの指令を遂行できなかった一行は、状況の整理をした結果、原点である魔導研究所に戻ることに決めた。

水面が揺れる演出

水中の戦闘シーンでは、水面がゆらゆらと揺れるエフェクトも…。思わず見とれてしまう美しさだ。

エミリー登場

連邦反ギザロフ派のランフォード将軍の副官で、ランディウスの姉。当然シグマにとっては敵だ。

そして明らかになる シグマとラングリッサーの関係

魔導研究所にたどり着いた一行は、ギザロフの研究内容を調べることにした。一部しか解読できなかったものの、そこには素体に関する驚くべき事実が記録されていたのだ。

ギザロフから開放された今、シグマとラムダの、真のドラマが始まろうとしている……。

研究所にあるクリスタルを再生すると、ギザロフの研究日誌のような記録が現れた。

ラングVの謎⑤

シナリオが進むごとに少しずつ明らかになる情報を、キーワードで解説するコーナー。

世界樹

シグマ達が旅の途中で出会う大樹。これは世界樹であるらしい。世界樹は、すべての植物の母と言われ、苗木から50年間を銀葉樹、50～100年間を黄金樹、100年以上を世界樹と呼ぶ。

ラムダは植物と会話する能力を持ち、世界樹とも心を通わせることができるようだ。ラムダの謎に関わる重要な要素であると言えるだろう。

レインフォルスの襲撃にあった時も、世界樹がシグマ達を守ってくれた。

大きな異変の訪れを、世界樹から教えられるラムダ。彼女の能力には謎が多い。

ラムダの記憶……？

とある町にさしかかった時、ラムダは気になる風景に出くわした。それはラムダの記憶なのか。その町で彼女が見たものは……？

事件の影には、いつもそれに関わった人物の悲しみがある。そんな人々たちの心情をリアルに描いた、この「夢の終わりに」。今回は、寺田克也氏のラフイラストとともに、前半のストーリーをもう一度振り返ってみよう。

いつでも鮮明に思い出すあの夢……

特報 SPECIAL REPORT

完成度 100%

探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに

●データイースト●7月9日発売●5,800円●ハードボイルドアドベンチャー●18歳以上推奨

神宮寺たちと共に失踪事件の謎を追っていこう

前回は、発売日が延びた理由や、今作の神宮寺で描きたかったものなどを、開発者の方々に語っていただいた。そこで今回は、それらのことを踏まえつつ、もう一度中盤までのストーリーを詳しく紹介していこう。といってもアドベンチャーゲームでストーリーを知ってしまったら……、そう思っている人も多いはず。しかし今回の神宮寺には、ストーリーを少し見たぐらいでは解けない深い推理システムが存分に盛り込まれているのだ。今回の紹介を見て、発売までの間、推理への熱意を高めていてほしい。また、ストーリーと一緒にキャラクターデザインを担当した寺田克也氏の原画を本人のコメント付きで掲載。中にはゲームでは見られないような表情もあるぞ。

中盤までのストーリーの一部を紹介

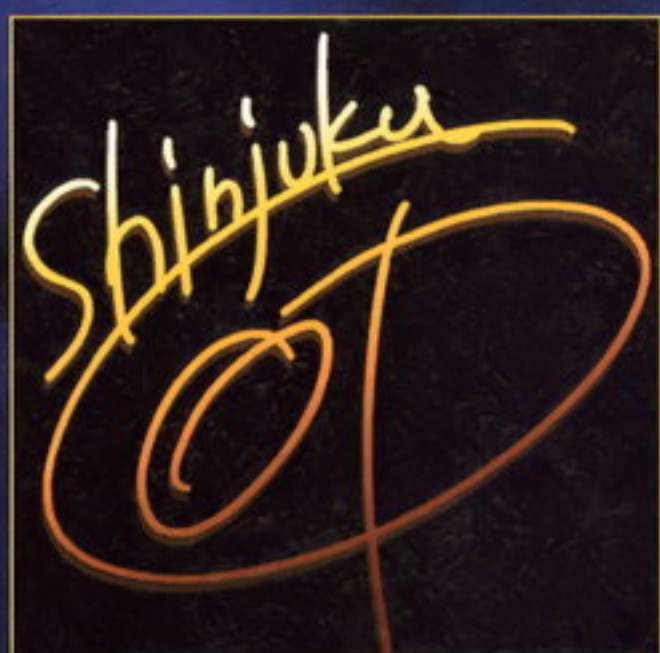
寺田克也氏の設定画を掲載

あの時と同じだ──

オープニングはN.Y.での過去

以前オープニングムービーは、神宮寺がN.Y.に住んでいた頃の過去のシーンだと紹介した。では、なぜ過去の映像がオープニングになっているのか？　それはこのシーンで起きた事件が、今回の失踪事件と何らかの形で関わっているからだ。神宮寺の中にいつまでも残り、今でも鮮明に思い出すほどの記憶。後悔…懺悔…？　神宮寺の葛藤は、この事件を通じてどのような心に変えていくのか。またムービーは２部構成になっており、この過去の映像が流れた後は、クレジットが流れる。早く動いているところをお見せしたい映像だ。

このロゴは一体なんんだ？

Shinjuku OF

これは１作目から受け継がれている神宮寺シリーズのロゴなのだ。「新宿オブ」と読み、オブは探偵や調査官を意味している。もちろんデザインは寺田克也氏だ。

Welcome To the world

出会いのきっかけは一発の銃声だった

N.Y.の街を走る神宮寺。建物の中のある一室へ急ぐ。階段を駆け上がり部屋に飛び込むと、そこには腕に恋人である女性を抱き、ナイフを突きつけた男の姿があった。男は恋人の顔を忘れてしまっているのか？　尋常ならざる表情で神宮寺を見ている。このままではいつナイフが女性に襲い掛かるかわからない。ためらいながらも神宮寺は男に銃を向けた──。

そう、この女性こそ神宮寺の助手を務める、御苑洋子。２人の出会いはこんな哀しい事件の中だった。この一発の銃声が２人の出会いでもあり、人生の転機の瞬間でもあったのだ。そして２人はそれぞれの思いを抱え日本で再会する。

神宮寺三郎

SABURO JINGUJI

事務所に入った電話が

4月14日

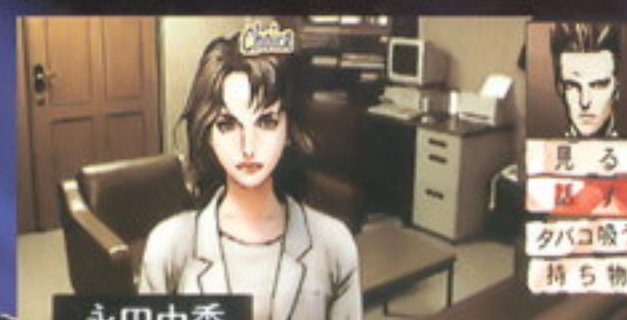
昼頃、私室で目が覚める。昨日の仕事の疲れがまだ残っていたのだろうか…。一服していると、洋子くんの声が聞こえてきた。成人式、着物…楽しげな会話。先ほどの電話は洋子くんの友人からだろう。そろそろ起きるとしよう。先ほどの電話の内容も気になる。

洋子
「ついさっき、私の友人から調査依頼の電話が……」

依頼内容は不審人物の調査

神宮寺探偵事務所の遅い朝。事務所に１本の電話が入った。電話の相手は洋子の高校時代の友人、永田由香からのものだった。久しぶりに友人と話しているせいか、楽しげな洋子だが、由香の用件は事務所への調査依頼だった。なんでも、帰宅途中に誰かにつけられているというのだ。洋子の友人からの依頼ということもあり、神宮寺は詳しい状況を聞くため、すぐに彼女の勤める文永大学の研究室へと向かった。

妄想と現実 その区別もできないとは……

見る
話す
タバコ吸う
持ち物

永田由香
「月曜日と木曜日だけはどういう訳かつけられた事がないんです」

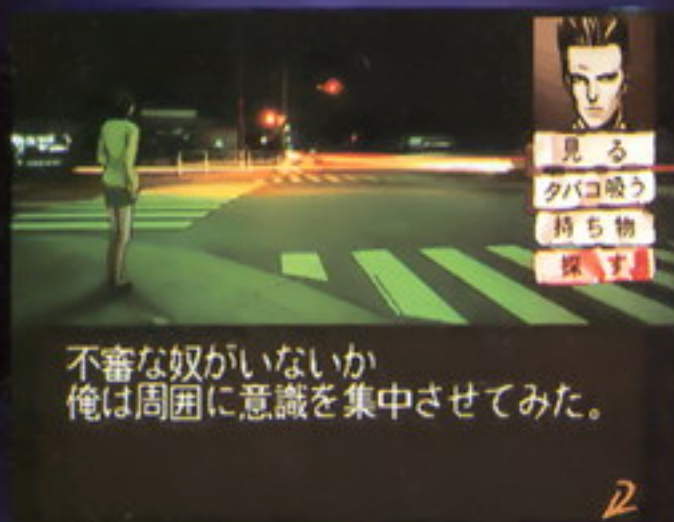
永田由香は、大学で化学の研究室に勤める25歳。白衣の似合う、知的な雰囲気の漂う女性だ。彼女からの調査依頼とは？

文永大学は渋谷にある、化学に関しては全国でも指折りの大学らしい。待ち合わせ場所である研究室へ向かうと、永田由香が笑顔で招き入れてくれた。彼女にいくつかの質問をして、まずは人物像を把握してみる。月曜と木曜はつけられたことがない、つけてくるのは彼女の住む住宅街を入ったところからなど、彼女の話を総合して人物像を推理する。そして、彼女を尾行して怪しい人物を探さなくては……。

私の中に棲んでたキャラかも

神宮寺は「新宿中央公園〜」のシナリオを読んですぐ描いたキャラで、ラフとかあまり重ねずに自然に出てきたイメージがあります。もしかしたら私の中に初めから棲んでいたのかもしれません。今回も渋い魅力をまとっているよう、かっちょよく見えるよう気をつけました（寺田）。

新たな事件の始まりを告げる――

20:00　永田由香尾行開始！

不審な奴がいないか
俺は周囲に意識を集中させてみた。

住宅街に入る場所から彼女が家に着くまでを尾行し、不審な人物がいないか探すことにした。辺りはすでに暗くなり、由香もややおびえている様子だ。住宅街は周りに人影もなく、物陰に隠れている様子もない。彼女は無事に家にたどり着き、入っていく。俺はもう一度この付近を探すことにした。

付近を探索した後に、由香の住むマンションの前まで行くと、マンションを覗き込むように立つ男の姿が。彼女が言う不審人物か？

誰かいる！

妹、美貴登場

女の子
「あ、少々お待ち下さい。」

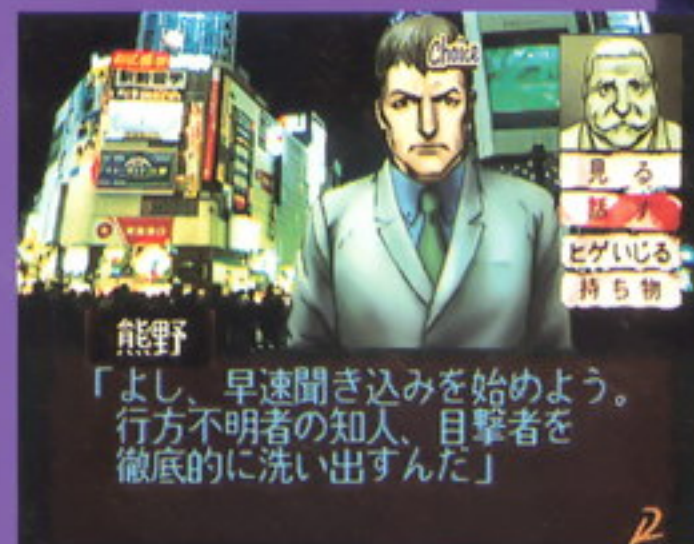
不審人物の正体がわかったと、由香に報告しに行くと、玄関に出てきたのは、妹の美貴だった。

洋子
4年ぶりの再会

神宮寺が由香の元へでかけた後、洋子も4年ぶりに友人に会いたくなり、大学へ訪ねて行くことにした。噴水前で他愛もない話をする2人。時がたっても友情は昔のままだ。

由香
「探偵さんにものを頼むなんて
初めてだったけど、
洋子のところだし
安心してお願いできたわ。

熊野
渋谷で聞き込み

最近、渋谷を中心に起こっている失踪事件。熊野は新人刑事の野田と共に、被害者の写真で聞き込みを始める。そして失踪した写真の女性を見たと言うアベックが現れた。

熊野
「よし、早速聞き込みを始めよう。
行方不明者の知人、目撃者を
徹底的に洗い出すんだ」

4月17日

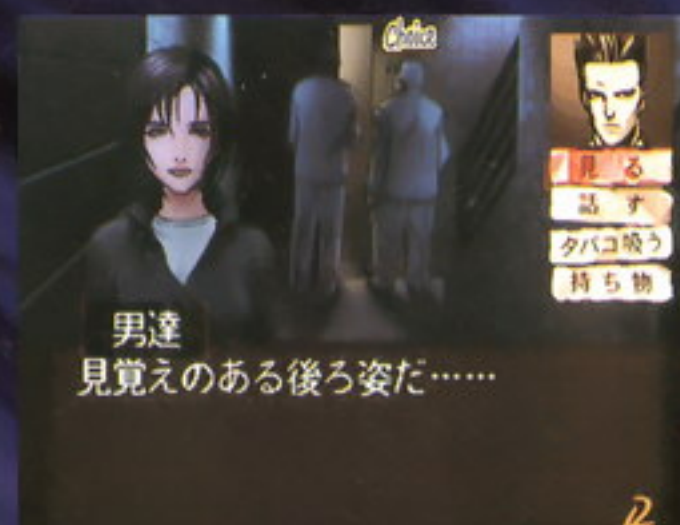
依頼が終了してから3日。その後は依頼もなく、ゆったりとした日々を過ごすこととなる。それにしてもヒマだ。先ほどから鳴る電話は間違いばかり。また電話か。洋子くんに取らせよう。俺が取るとロクなことがない。今度は美貴からか…由香がどうかしたのか？

洋子
「由香が昨日から
行方不明だそうです。

依頼終了から3日後

美貴からの電話は、由香が帰らないとの知らせだった。もう、依頼は終了したというのに。

由香の失踪、手がかりは……

由香が昨日から家に帰らず、連絡もない。俺は、そう妹の美貴から電話を受け、彼女の家に急ぐ。彼女の家には熊野刑事の姿があった。熊野刑事に先日の事件の話をした後、由香を尾行していた人物の家に急ぐ。もしその人物が、由香をさらったのだとしたら……。しかし、その人物にはアリバイがあった。

男達
見覚えのある後ろ姿だ……

美貴が連絡したのか、由香の家にはすでに警察の姿があった。

普段は連絡もなしに外泊するようなことはなかったと言う由香。先日の事件が関わっている可能性もある。洋子に美貴を任せて、この前に捕まえた人物のアリバイを確認しにいくことにしよう。幸い、その人物の家はここから近い。

美貴
「私にもわかりません。
昨日の夜から連絡がないんです。

店長
「昨晩から今朝にかけて
一緒に夜勤でしたから」

先日捕まえた男のアリバイは？

アルバイト先の店長から話を聞き、先日捕まえた人物が無関係なことを知る。

彼女は自らが危険にさらされつつある事を感じていた…

美貴
「…………神宮寺さんが
三日前にうちに来た後で
姉が変な事言ってたんです……」

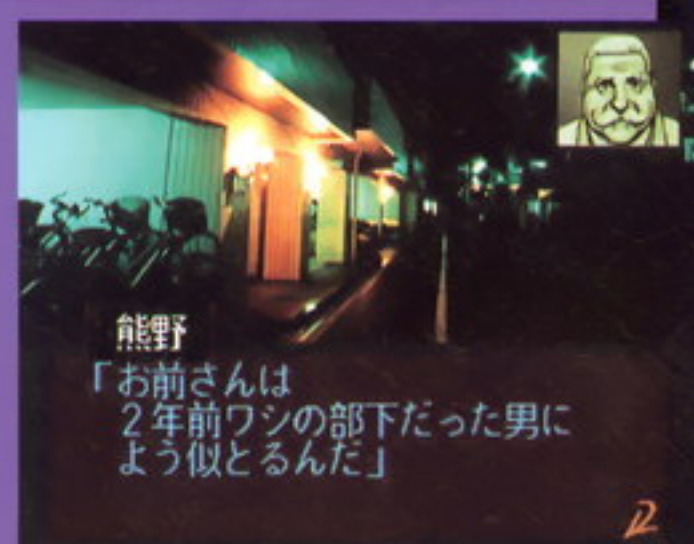
神宮寺が報告をして帰った後、由香の様子がおかしかったと美貴は言う。

由香の手がかりを探すため、美貴から最近の彼女の様子を聞いてみた。彼女は、ピンク色のメモ用紙を見つめ恐い顔をしていたという。彼女の部屋を探すことにしよう。

由香の部屋でピンクのメモを探してみる。貴重な手がかりになるはずだ。

化粧品
この中に
捜している紙切れはなさそうだ。

熊野
野田との語らい

神宮寺の後を追って由香をつけていた男の家に行く。着くまでに、野田を相手に昔話を始める熊野。野田は昔、熊野が組んだことのある若い刑事に似ているというが……。

熊野
「お前さんは
2年前ワシの部下だった男に
よう似とるんだ」

御苑洋子
YOKO MISONO

永田由香が残した

4月18日

由香の失踪は、俺の調査の甘さも原因となっているかもしれない。由香の部屋から見つけたメモに書かれた「PCD」。この言葉から由香に関する何かがわかるはずだ。大学の図書館で意味を調べることにしよう。それに聞き込みも必要だ。
忙しくなってきた。

洋子
「はい、今回の事件の調査、美貴ちゃんも調査に加えていただきたいんです」

姉が心配でならない美貴は、調査に加えてほしいと、神宮寺に頼んできた。神宮寺の返答は……？

昨夜、由香の部屋から見つけた「PCD」と書かれたメモ。なぜ彼女がこのメモを見つめていたのか。彼女の失踪に何かしら関係はあるようだ。そこで神宮寺は、図書室で「PCD」の意味を調べると同時に、由香を知る人物へ聞き込みをするため文永大学へと急いだ。

いつまでもメソメソしている訳にはいかない

洋子・美貴　図書館で「PCD」探し

洋子
「……Pという文字が出てきたからちょっと気になったんだけれど……

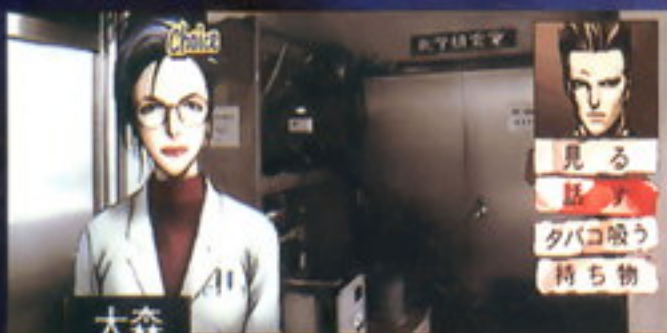
美貴と共に捜査をすることにした洋子は、「PCD」を指し示す意味を調べるため、文永大学へ来た。閉館近くまで調べた結果、ある化学式の法則に気が付いた。

文永大学の図書館へ来た神宮寺。由香の研究ジャンルが化学ということもあり、化学記号ではないかという線で調べることにした。化学の本を探していた矢先、事務所で留守番をしていたはずの洋子が美貴を連れて来た。由香が見つかるまで、調査に協力させてほしいという。洋子と一緒に行動することを条件に許可した神宮寺は、２人に「PCD」の言葉を探すことを任せて、聞き込みをすることにした。その時、偶然神宮寺たちの話を聞いていた女性が話しかけてきた。女性の名前は益田。彼女は由香と同じ研究室にいるらしい。失踪前の由香の状況などを聞くと、ある男につけ回されていたことがあり、由香は益田にそのことを相談していたというのだ。その男は大学の中にいるらしい。場所を聞いた後は、大学内を回ってみよう。

謎めいたところが惹きつけられますね

洋子には隠された部分というのがありそうで、その謎めいたところが惹きつけられますね。洋子の顔って、初期の頃はほんわりした感じだったんです。でも、ゲームの中ではかなりしっかりした性格なので、いつの間にかキリッとした感じになっていきました。今回は髪型も変えてさらに凛々しさを出してみました（寺田）。

言葉「PCD」の正体は――

図書館で偶然あった益田は由香の友人。由香のことを詳しく知っているらしく、最近の状況を教えてくれた。

由香を知る2人の女性

研究室の前で出会う女性は、大森助教授。由香のことでは連絡がないということ以外たいした情報も入らない。

益田の話を聞いたあと、由香がいた研究室の付近に行くと、由香と組んで研究をしていたという大森助教授なる女性と会う。彼女に「PCD」という言葉に心当たりはないか聞いてみるが、知らないという。化学の助教授でも知らない言葉ということは、化学式ではないのか？

益田の言う由香に言い寄っていた男、川島は大学の駐輪場にいた。しかし彼は話すこともままならない状態。この症状は？

そして彼女を慕う男

熊野 背の高い男を発見！しかし…

失踪した女性と一緒にいた「背の高い男」が今、渋谷にいる。渋谷で会ったアベックからそう通報があった。現場には、背の高い男ともう１人男の姿が。何かの取り引きをしているらしい。しかし、取り押さえようとした瞬間、熊野たちに気付き人混みに紛れてしまった。

先日の聞き込み捜査が実を結び、背の高い男を発見することができた。どうも路地裏で男と取り引きをしている様子だ。慎重に様子を見守る、熊野と野田だが…。

取り引きをしていた男の１人を逮捕することに成功。しかし、男はわからないを連呼するだけで、情報が得られそうもない。これは麻薬のせいなのか？

4月19日

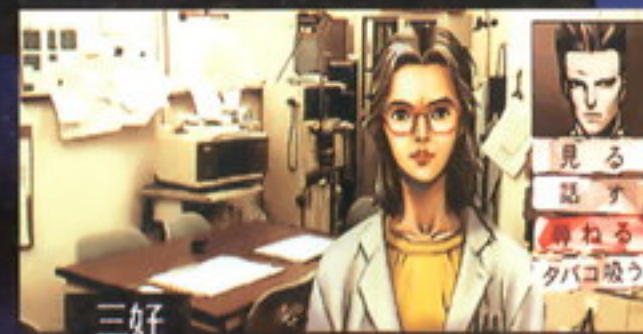
「PCD」についてかすかな手がかりは得られたものの、未だ捜査は進展しない。今日の捜査では、昨日洋子くんが報告してくれた情報を基に、俺の知っている化学の専門家に話を聞くことにする。これでわからなければ……。

昨日の報告では…

「PCD」の言葉はなかったが法則を持つ似た言葉はあった。その法則で意味を調べてみよう。

昨日に引き続き、聞き込みをするため文永大学へと足を運んだ神宮寺。昨日話ができなかった川島から由香に関する情報を聞き出すため、そして化学式である可能性が強い「PCD」の意味を大森助教授に再確認するためだった。しかし、益田から聞いた話ではいつもいるという駐輪場に川島の姿はなく、大森助教授も「PCD」という言葉は存在しないと言う。川島の自宅は誰も知らない。化学の専門家である大森も知らない「PCD」。捜査の糸口はすべて絶たれたのか？

「PCD」≠化学式

「PCD」を大森が知らないなら、化学式と関係はないのだろうか。他に考えられるとすれば？

もう１人の化学の専門家、淀橋署鑑識課の三好に聞いて見たが、知らないという。

調査の糸口は絶たれ、疲れ果てた神宮寺。そこへ思わぬ情報がラジオから流れてきた。

時間的な猶予はいくらもないのだ

洋子・美貴 美貴を元気づけるため

神宮寺が大学へと出かけていったあと、捜査をすることもできず落着かない洋子と美貴。洋子は落ち込んだ様子の美貴を励ますため、外に連れ出して気分転換をさせることにした。由香の住んでいたマンションや新宿の繁華街などで話しながら……。

神宮寺NEWS

10周年を迎えた神宮寺シリーズ。そのため、この春は神宮寺のさまざまなメモリアルアイテムが発売される。この２つでファミコン時代の懐かしい作品を思い出そう。

「探偵　神宮寺三郎　夢の終わりに　全記録」がリクルートじゅげむBOOKSより発売中。今作の完全攻略を含め過去５タイトルの完全記録や当時のスタッフによる裏話が満載。サターン版をクリアしてから読んでほしい一冊。価格1,200円

オリジナルサウンドトラック「探偵　神宮寺三郎　夢の終わりに　10th　ANNIVERSARY　SPECIAL　ALBUM」がポニーキャニオン、サイトロンレーベルより8月19日に発売される。歴代BGMを含むスペシャルサウンドアルバムだ。価格2,200円

女の子でも楽しめるポップで魅力の

以前のバージョンとはココが変わった!!

STELLA LOSES

スターランク

これは、プレイヤーの戦い方を6段階で評価するというもの。試合中は常に変動し、しかも、タイムアップ時には、体力で勝っていてもその時点のランクによって勝敗が決まるのだ。

特報 SPECIAL REPORT

●サンソフト
●今夏発売予定
●5,800円
●格闘アクション
●全年齢推奨
●2人対戦プレイ可能
●拡張RAMカートリッジ(通常、4M)対応

たくさんの魅力を紹介!!

約半年ぶりに続報をお届けする「アストラスーパースターズ」。以前のバージョンから改良が施され、さらに遊びやすくなっているぞ。今回は、忘れている人のために、ゲームシステムとキャラクターのおさらいをしておこう。

サントラCDも発売中だ!

●ポニー・キャニオン/サイトロンレーベル
●発売中
●1,456円(税抜)
●全52ラック

ASTRA SUPERSTARS

アストラスーパースターズ

カワイイキャラクターが格闘アクションのお披露目だ！

魅力その1 空中対戦ボコスカアクションゲーム

簡単、爽快、そしてカワイイ。そんな気持ちのいい言葉がピッタリハマる、空中対戦格闘ゲームの「アストラスーパースターズ」。女の子に多くみられる、格闘ゲームはシステムや操作が複雑でついていけないといった、先入観を打破すべく、手軽に、だけど豪快でハデな戦いを繰り広げることができるのが魅力。もちろん、格闘ゲームならまかせろって人にも安心。ちゃんと奥の深い戦い方もできるぞ。

基本操作は、6ボタンそれぞれに技がひとつずつ対応していて、必殺技もボタン2個を同時押しするだけというシンプルさ。コマンドというものはいっさいなく、誰にでも簡単に操作が可能なのだ。

バトルフィールドを

画面内を上・中・下の3つのラインに見立て、その中を自由に動き回るのだ。

駆けめぐる!!

近距離用／弱・中・強、遠距離用／弱・中・強の6つの攻撃を組み合わせて戦う。

魅力その2 多彩なゲームシステム①

簡単、シンプルなんて書いてきて、奥の浅いゲームだと思われるのは心外だ。今までの格闘ゲームのシステムを踏襲しつつ、「アストラ」らしいアレンジが加えられたシステム。それを理解すれば、かなり奥の深い駆け引きが、戦いの幅を広げてくれることになる。ここでは、その中のいくつかを説明しよう。すべてを理解し、実践するにはそれなりの努力が必要だが、戦いがより面白くなるのだから、ぜひ、覚えておいたほうがいいだろう。

壁蹴り攻撃

各キャラクターの技の中には、ヒットすると相手を壁までふっ飛ばすものがある。運悪くふっ飛ばされた場合、そこから攻撃に転じる手段として「受け身」と「壁蹴り攻撃」が存在する。前者は壁方向レバー＋ボタン、後者は壁逆方向レバー＋ボタンで動作を行う。ダメージを最小限に抑え、かつ、反撃手段として活用していくことになる。

これは、ステラの壁蹴り攻撃。キャラクターによって攻撃方法は異なるが、操作は同じなので戸惑わないぞ。

イージーコンボ

お馴染み、格闘ゲームの華である「コンボ」。いわゆる連続技のことで、アストラにももちろん存在する。また、難しいとお嘆きの初心者や女の子のために、弱ボタンを連打するだけで繰り出せる、「イージーコンボ」というのが用意されている。慣れるまでは、これに頼るのもいいかもね。

ボタン連打でOKだ！

やられリバーサル攻撃

上手い人に、連続技をボコボコ入れられて勝てない……と、いう人のために、そして、上級者同士の高度な戦いのキーポイントとして存在するのがコレ。連続技を食らっていても、ボタンを連打することで相手のコンボに割り込むことができるのだ。窮地に陥っても、諦めずに連打せよ。

反撃!!

回り込み

相手に密着した状態で、相手方向レバー＋Cボタンで出る「回り込み」。相手の背後を取ることで、ガード方向を惑わすことができる。（ガードは相手と逆方向にレバーを入れる）したがって、回り込み→回り込みなどの連係で撹乱する戦法もいけるぞ。

背後を取る

白熱する"ラッキースター"争奪戦　とてつ

魅力その3
多彩なゲームシステム②

スターゲージスター

この「スターゲージ」は、試合中に特定の行動で溜めることができ、いっぱいになると、星がひとつストックされる（画面下の数字に注目！）。そして、ストックを消費することで、スーパーモード、スタースペシャルを発動することができる。最大3つまでストックが可能で、スーパーモードは弱ボタン同時押し、スタースペシャルは中or強ボタン同時押しで発動するぞ。

スーパーモード

体が光り、技のスピードがアップ。各種硬直もなくなり、一方的に攻めることが可能。

スタースペシャル

いわゆる必殺技で、各キャラ2つずつ持っている。ハデな演出と威力に酔いしれろ！

FOOLY フーリー

黒の街を仕切る、ギャングの幹部フーリー。どこか吸血鬼を思わせる風貌は、気味悪ささえ感じさせる。冷静沈着、冷酷非情、悪人の要素をすべて兼ね備えた、根っからの悪人らしい。持ち合わせのカリスマで、黒の街を支配しているようだ。

GAMESTORY

「アストラワールド」という、美しい世界を創造した"かみさま"がおりました。この世界の住人は皆、空を飛ぶ能力をかみさまによって与えられました。かみさまは月に住み、大好きな「アストラワールド」の様子を見ていました。

アストラワールドの8人

LETTUCE レタス

中の国の出身で、好奇心溢れる冒険家のレタス。一見、外見はクールを装っているようだが、その実、内面はかなりの熱血漢のようだ。そんな彼は、中の国一番の人気者だったりする。彼の冒険の先には、どんなことが待ち受けているのだろうか？

MARON マロン

空中神殿に住んでいる天使族たちのアイドルであるマロン。背中に生えている翼は、飛行するために使用するものではなく、主に相手を攻撃するために使われているらしい（ホントに!?）。他人の恋路の手助けが趣味という、ちょっとおせっかいなところもある、元気印の女の子なのだ。

SAKAMOTO サカモト

鬼の血を引くといわれている血筋の者サカモト。鬼の血が流れているというだけで悪者のように聞こえるが、本人は東の国を代表する、正義感のめっぽう強い警察官なのだ。普段は素手での攻撃がメインだが、なかには刀で相手を切りつけるという、豪快で残忍な技も持っている。

もないラッキー&ハッピーは誰の手に!?

ROUGE ルージュ

見た目どおり子供なのだが、しっかり者のサンタクロースであるルージュ。北の国の象徴的存在で、子供が大好き。子供たちにハッピーを配ってまわるサンタの彼女も、やっぱり自分にハッピーが欲しいのかな。

平和な西の都の、幸せものの王子様ココ。生まれながらにして国民的アイドルの彼は、底抜けにやさしくて、誰にでも屈託のない笑顔を向ける。彼が王様になったらなら、今よりももっと西の都は平和になるだろう。戦いを好まないように見える彼は、何のために戦いに身を投じているのだろうか。そして、これ以上のラッキーとハッピーを手に入れて何がしたいのだろう。

COCO ココ

CUPE キューブ

南の部族中ナンバーワンの強さを誇るキューブ。外見どおりのパワーファイターのようで、幼い頃から天才的な戦士として大活躍していた。天才的というからには、力だけではなく頭も良いので、彼とのバトルは苦戦必至間違いなし!?

それからたくさんの月日を経て、かみさまはラッキースターという素敵な星を作りました。この星の力を受けると、とてつもないラッキーとハッピーが手に入るそうです。そして、それは強くて人気がある者にかみさまから贈られるのです。

の『スター』たち

容姿端麗、はち切れんばかりのナイスバディが魅力たっぷりの彼女は、ナント1024歳の魔女なのだ。見た目が若く、多くの男性を虜にしてしまうほどのルックスとカリスマを持っている森の園の住人。その魔力はすさまじく、魔法のホウキに乗って、竜巻やら隕石やらで相手を苦しめるぞ。

STELLA ステラ

魅力その4 多彩なゲームシステム③

スターのかけら

試合中に「カッコイイ攻撃」や、「カッコイイ行動」をとる(詳細不明)と、まれに、"スターのかけら"というアイテムが出現することがある。この、スターのかけらを取るとスターゲージが1/3増加し、スターランクも上がりやすくなる。華麗に戦うことが勝利につながるのだ。

魅力その5 会話で敵の難易度が変化!

対CPU戦を選択すると、対戦前にキャラクター同士の会話シーンが挿入される。ここで現れる3択の回答によって、相手のCPUレベルが決定するという新しいシステムが導入されているのだ。しかもその選択1つ1つが、相手の難易度が変化するどころか、自分自信の心の変化を表わすことになり、ひいてはエンディングにも影響を与えるというのだ。いったいどんなふうになるのか?

開発スタッフが語るゲームベーシック
GAME BASIC for SEGA SATURN
ビッツラボラトリーに直撃インタビュー

コアなサターンユーザーの間で早くも盛り上がりを見せている「ゲームベーシック」。開発元である(有)ビッツ ラボラトリーのスタッフインタビューで、はやる気持ちをしずめてほしい。

- アスキー
- 6月25日発売
- ツール
- 12,800円
- 全年令推奨

特報 SPECIAL REPORT
完成度90%

このソフトはアイデアを形にするためのツールである

本作のタイトルから一番最初に連想するのは、もちろん「ゲームの制作ができる」ということだろう。しかし、本作はあくまでも、プログラム言語であり、開発ツールである。用途は1つだけではなく、ユーザーの頭に思い描いていることを比較的簡単に、そしてストレートに表現するための手段なのである。ともすれば、分厚いマニュアルや簡素な画面を見て、ユーザーは尻込みするかもしれない。それまで雑誌の誌面で見たようなゲーム画面や、自分の思い描いていたような美しい画像が、ソフトをサターンにセットするだけで、映し出されることはないのだから。

ここで、2つの選択肢が生まれる。そのまま怖じ気付き、引き下がるか、それとも、少しずつ前進するのか。自分の目指すところにたどり着くための分厚いマニュアルであり、キーボードである。それらを活用できるか否か。それは、クリエイターを目指すキミたちの手に委ねられているのだ。

そもそも「BASIC」とは？

BASIC(Beginner's Allpurpose Symbolic Instruction Code)は、初心者向けのプログラム言語として開発／提唱された。インタプリタと呼ばれる「命令の単独実行が可能で、即座に結果を返す」という機能をもつ言語である。実行する際も、準備などの面倒な手順が不要だ。大抵のプログラム言語は、プログラムリストをテキストで打ち込んだ後に、最適化や展開などの作業段階を踏まえてから実行しなければならないが、BASICにはそんな手間が不要なので、動作不良が起きたときの、修復作業も比較的容易に進められる利点がある。

```
Ready.
SETPFONT 1,ASC("G"),RGB(21,10,10)
Ready.
```

「SETPFONT命令」：指定文字をポリゴン表示する命令。色の指定も可能だ。

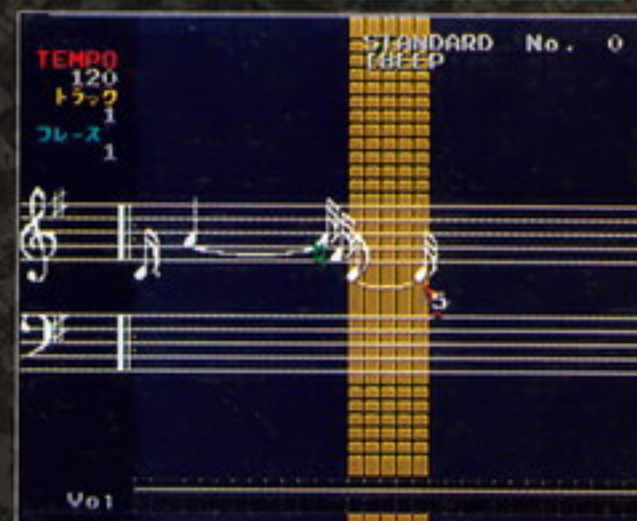
```
Ready.
SETPFONT 1,ASC("G"),RGB(21,10,10)
Ready.
```

画面に出ている1文を打ち終えたら、即実行。すると、画面中央に「G」のポリゴン文字が！

どんなことができるのか？

一言で「自由な発想=アイデアを形にする」と言っても実際にはどんなことができるのだろうか？

結論から言えば、セガサターンというコンピュータができることなら何でも実現できる、ということになる。表／グラフ計算、CGツールの開発、ゲーム制作はもちろん、それに関わるすべてのこと。そうしたすべてを制御するプログラムを「ゲームベーシック」で組み上げる、というわけだ。

サウンド

サンプルプログラムの作曲ツール。プログラムリストを見る限りは、アルファベットの集まりでしかないが、命令(コマンド)の組み合わせで、五線譜を描き、音を鳴らすことができるのだ。

ポリゴン

サンプルプログラムの迷路ゲーム。これだって、ただのアルファベットの集まりのプログラムに過ぎない。が、考えかた、発想の違いで、人それぞれの作品を作り上げることができるのだ。

用意されている数十の命令を組み合わせることで「ゲームベーシック」という1つのソフトから、さまざまなソフトが生まれてくるのだ。

フォーセガサターンの魅力と可能性

Bits Laboratory ってどんな会社？

「ビッツ ラボラトリー」は今年で13年目をむかえる、ゲームの制作・開発においては業界でも知られた老舗だ。パブリッシャーとしてよりディベロッパーとしてのカラーが強い会社の性格上、一般のユーザーにとっては、あまりなじみがないかもしれないが、プレイステーション版「トゥルー・ラブストーリー」で一躍脚光を浴びたのは記憶に新しい。これまでに携わってきた作品は、PCエンジン CD-ROM² 版「サイドアームスペシャル」や「スーパーダライアス」、「レインボーアイランド」など。その他、名前が出せないのが残念だが、各主要ハードで数々の名作／良作の開発に関わっているのだ。ゲームファンなら誰でも一度は「ビッツ」の開発／移植したゲームに触れている、といっても過言ではない。その、類まれなる開発技術は、この先、進歩しつづける未来のハード／ソフトにおいて、その実力が発揮されるであろう。今後も注目していきたい技術屋集団である。

●（有）ビッツ ラボラトリー
代表取締役
ディレクター
宮崎暁氏
長年温めてきた「コンシューマ機用プログラム言語」というアイデアを、ようやく実現させた宮崎氏。プログラマー出身ということもあり、現場を知るディレクターとして奮闘する。

●（有）ビッツ ラボラトリー
開発
サウンドドライバ担当
本間直純氏
本作ではサウンドまわりの開発を行っている。個人的にはハイエナジー系のテクノが好きとのこと。サターンでおなじみの某有名メーカーで、メインプログラムを担当していた経歴の持ち主。

●（有）ビッツ ラボラトリー
常務取締役
サンプルプログラム担当
金光正敏氏
本作に収録されている数々のサンプルプログラムの制作に携わる。レースゲームから迷路パズル、さらにはシミュレーションと、ジャンルを選ばないプログラミングをこなした。

ポリゴンはゲームプログラマーにとって夢の機能だった。（宮崎）

サウンド機能の充実ぶりには目を見張る

──最初にみなさんの開発ポジションなどを……。

宮崎　こういったソフトを作りたい、と一番最初に言い始めたのは私です。ですから、最終的な方向性も私が決めました。一言で言うと、ディレクションです。

金光　サンプルプログラムを作っています。

本間　サウンド担当です。サウンド機能に関する命令はすべて、あとはMMLですね。

宮崎　MMLというのは音楽専用の言語なんですよ。私からは「昔のMSXのMMLレベルでいいから、早く作ってくれ」って言ったんですが、本間はどんどん機能アップしてくれるので（笑）。

本間　はじめは「とにかくドレミファソラシドが鳴ればいいから」って言われたんですけれど（笑）。

宮崎　音楽に関係する部分はとくに作り込みが深くて。プロの方に使っていただいても、遜色ないところまで掘り込んでくれたんです。

本間　でもFM音源を使いこなすのは、かなり難しいようですね。ゲーム関係の音楽屋さんでもなかなか使わないモノらしいんですよ。とはいえ、せっかく32個のオペレーターがあって、そういう仕組みをもっているんだから、FM音源を実現させたいなと思って……。で、結局、使えるようにしちゃったんです。かなりチューニングしてありますよ。

──例えば「ゲームや絵は興味ないけど、音をちゃんと作ってみたい」という人にも……。

本間　使用に耐えると思いますね。

宮崎　これは「言語」だから、その気になれば音源を自分で組むこともできるでしょ?

本間　ええ。

（サンプルのサウンドを流す）

宮崎　これも、普通の人が聴くとただのゲームミュージックだけど、音屋さんが聴くと……。

本間　一発でFMの音だとわかるはずです。昔のパソコンでは当たり前のようにFM音源を使っていたんで。最近はPCMが多いですけどね。あと、CDの生音とか。だから逆に新鮮じゃないかな、と思うんですよ。昔のゲームミュージックを忠実に再現したい、という人には、FMはあったほうがいいかなと。以前、ニフティサーブの会議室の書き込みで、32音のFM音源ってできないんじゃないかという意見があったんだけど、できるんだよって（笑）。

アスキーさんの寛大さがこのソフトを生んだ!?

──どういった経緯でプログラムツールというか、言語の発売を?

宮崎　思い付いた頃までさかのぼるとホントに古いんですよ。PCエンジンが全盛だった時期に、何か家庭用ゲーム機でも使える言語があったらおもしろいかな、と考え始めたんです。当時は私もプログラムを書いていたので、この世界の楽しさを、もっと一般のゲームファンにも味わってもらいたい、と。その後、アイデアを温め続けていたのですが、「次世代機」というポリゴンを扱うマシンが登場したとき、これならイケると。当時、ポリゴンっていうのは、我々ゲームプログラマーにとっては夢の機能だったので、自分でもいじりたい、という気持ちがあったんですね。

──パソコンユーザーだけでなく、ゲーム機を持っている人にも、何かを作る手だてを?

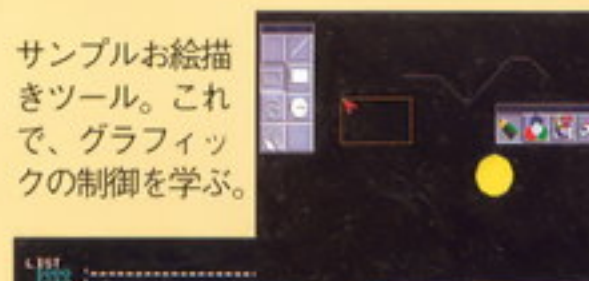
宮崎　そうです。もちろんPCユーザーには、サターンとパソコンとの接続キットが同梱されてますから、今までの環境で引き続き作品を作ることができる。さらにサターンになって、ポリゴンも扱えますし。もちろん、サターンだけ持っている人も、サターンキーボードを買えば、すぐにプログラミングできる、という感じで、自分の中で構想がまとまったら居ても立ってもいられなくなって（笑）。いろんなメーカーさんに「サターンでベーシックやりましょう」ってお願いしてたんですね。すると、ちょうどアスキーさんが「一緒にやりますか?」って。寛大にも（笑）。

本間　寛大というより、ムチャな太

多数のサンプルデータを収録

本ソフトには、プログラミング初心者から上級者まで、幅広いニーズに応えたサンプルプログラムが多数用意されている。とくに初心者にとって、いきなり1つのものを作り上げるのは、かなりきびしいものがある。しかし、金光氏が作成したサンプルプログラムは事細かにコメントが記されているので、流れを追いながら「この文では何の処理を行っているのか」を理解しやすくなっている。まずは、このサンプルを見ながら自分のプログラムの参考にしたり、改造したりすることで、処理の流れ、命令の使い方、テクニックというものが見えてくるはず。ポリゴンゲームの制作についても、人間、迷路、ヘリ&戦車、花など、一通りの素材がそろっているので、データを流用できるのも、ありがたい。

サンプルプログラムのランチャーの画面。収録データをメニュー形式で参照実行可。

サンプルお絵描きツール。これで、グラフィックの制御を学ぶ。

お絵描きツールのリスト。こんな感じにコメントが書いてある。

MML

音楽の楽譜をコンピューター上で記述するためのプログラミング言語 MML（Music Macro Language）。Cから始まりBで終わるドイツ様式の音階に、全音符なら1、四分音符なら4といった音の長さを続けることで楽譜を表現する独特の言語だ。

PCM

自然界にある音やレコードの音波形をデジタル化したデータのこと。このデータを、あらかじめメモリに読み込んでおけば、曲に合わせてリアルタイムに音を出すことが可能となる。再生速度を変えることで、音階をつけメロディとしての使用もできる。

FM音源

もともとあるものをデジタル化した PCMとは違い、逆に何もないところから音を生成することもできる。コンピュータを使っての音源には、これまでPSGやFMといった方式が採用されてきた。このソフトではFM音源のみ使用することが可能。

デジタルカメラ

映像をデジタル化してメモリに保存することで、簡単にパソコンなどに展開することができる。データを「ゲームベーシック」で使う場合、256／32,000色に変換し、専用の通信ケーブルで転送する必要があるので、若干の知識が必要になる。

っ腹（笑）。

金光　でも、アスキーさんとベーシックって、カラーが合ってますよね。

宮崎　もともとアスキーさんはMSXを提唱されてたんで、ベーシックとは相性がいいんですよ。きっと（笑）。まぁ、経緯はそんな感じですね。とにかく、自分たちでいじりたかったし、何かを作りたいと思っている人に、そのアイデアを形にしてもらえたら……。この思想はスタートからソフト発売実現に至るまで一貫してます。

プログラム投稿全盛期の再来を願って

──昔はコンピューター雑誌にプログラムを投稿するのが流行ってましたね？

宮崎　ええ。あの頃の再来を狙いたいなと思ってるんです。クリエイターを育てるっていう大前提もありますが。

金光　現在、第一線でプログラムしてる人って、だいたいそういう経験を踏んできていると思うんです。私自身も中学・高校時代から雑誌に投稿してましたし……。

──おもしろいプログラムができたら、サタマガにも投稿してもらいたいですね。

宮崎　アホなゲームがいっぱい出てくるんじゃないでしょうか（笑）。でも、そんな中からクリエイティブな考え方とか、柔らかい発想をもった人間が生まれてくると思うんです。これはベーシックですから、プログラムを最後まで作りきらなくてもいいんです。40～50行ぐらいのプログラムで1つのゲームになったりしますから。アイデア一発勝負が可能なんですよ。

ゲームだけじゃなくて自分の作りたいものを

──ジャンルに縛られない、というのが刺激的ですね。

金光　タイトルは「ゲームベーシック」ですけど、ゲームでないものも作れますからね。想像力さえあればビデオアートのようなものだって作れます。

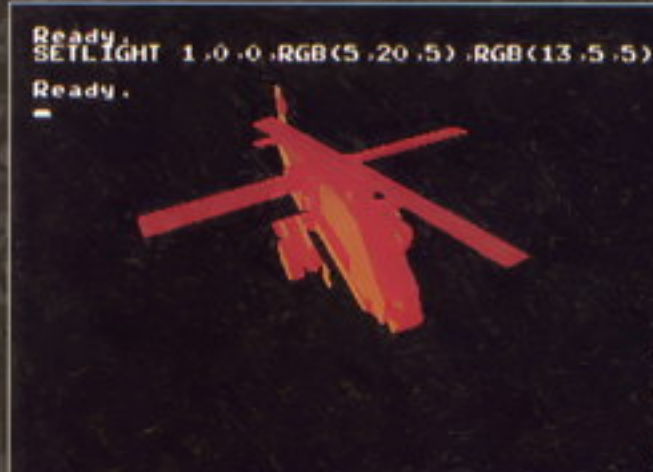
宮崎　アーティスティック・ツールとして使っていただいてもいいんですよ。音もかなり力が入ってますし、ポリゴンの描画能力もかなりあります。例えばデジカメで撮った映像をポリゴンのテクスチャーとして使って、さらにそれを動かすことも可能ですから。

──意外とプロの人がおもしろがって、いろいろ作るかもしれない

有名クリエイターが手がけた実験的な作品を見てみたい。（本間）

サンプル

キャラクターを動かすなど

ポリゴンヘリ（上）を、横に拡大（右）したり、光源角度と、光源色を変更してみた（下）。

小さな感動が次のステップを生む

ですね。

宮崎　そうですね、以前この企画をあちこち行って、見せていたら、一番乗ってきたのは現場でバリバリやってる人。「ハシ休めにプログラムやりたい」って、みなさんおっしゃってたんで（笑）。

本間　プログラマーの新人育成に使いたい、という声もありましたからね。

宮崎　システムのプログラマーが作ったベーシックではなく、実際にゲームを作ってきたプログラマーが作ったベーシックだぜ！　ということは、この場を借りて言っておきたいです。

金光　2点間の距離を測る関数があるベーシックなんて初めてじゃないかな（笑）。

──実際にゲームを作っている人間だから、かゆいところに……って感じですかね。

金光　ええ。そうですね。それで命令文増えちゃったようなところも（笑）。最初にマニュアルを見るとその分厚さに面食らっちゃうとこもあるんですけど、サンプルゲームを見ながら、マニュアルを読んでいただければ、そんなに難しくはないです。全体としては「かゆ

インタプリタ

ベーシック=インタプリタといっても過言ではない。1行もしくは1命令を実行→結果というように、実行が簡単かつ、結果がすぐに返ってくるのが特徴。他言語のように、実行までの準備手順は不要だが、その分、処理速度は劣るという欠点がある。

C言語

現在、広く使われている言語。ベーシックよりは難解だが、アセンブラよりは簡単で、処理速度も2つの中間。実行前にコンパイルという作業が必要で、ベーシックのようなインタプリタと違い、1命令で実行はできない。Visual C++ という言語もある。

MSX

10年以上も前にブームのあった、ゲーム機に似た性格をもつパソコン。当時は 8 BitのZ80というCPUが主流で、なかでもMSXは、標準でBASICを搭載し、スプライトも使用可能な、まさにゲームプログラムに最適なパソコンだった。

アセンブラ

C言語が広まる以前におもに使われていた言語。機械語(マシン語)と呼ばれ、言語の中で唯一、関数を通さず直接CPUに命令を与える言語。言語中、最速の処理速度だが、超難解。実行前に、命令をコード化させるアセンブルを行う必要がある。

サンプル

L.THIGH ANGL -172
FR: 1 STEP: 20 VDIF: 43

3Dキャラクターの動きを作成する

サンプルプログラムの1つ。3Dポリゴンで描かれた人形を、パーツごとに動かしてポーズを作成する。さらに、1つ目をセーブし、2つ目を作成することで、間のモーションをも作成可能。

いところに手が届く」作りですから(笑)。ポリゴン同士の当たり判定を勝手にやってくれたり……。

機能追加を前提としたサンプルプログラム

── プログラムが"読みやすい"サンプルを心掛けたとか?

(迷路ゲームのサンプルを披露)

金光　そうですね。リストには、なるべくコメントを事細かに書きました。ルーチンごとに線を入れることで「ここまでが1つの命令の束だ」とわかるようにしたり。さらに機能追加をしやすいように空白の部分があるんですよ。例えば、今はアイテムが6種類定義されているんですけど、実際は2つしか作られてなくて、残りの4つはユーザーの方が自由に設定できるよう、ルーチンが空白になってるんですよ。わざと改良する余地を残したプログラムというわけです。「こうやったら面白くなる」と思ったら、そこへ書き加えてもらえればいい。もし、自分が書いたプログラムにミスがあれば「ココが間違えているよ」って、プログラム上に赤いチェックが付いて教えてくれるんですよ。

── なんだか、プログラミング教育ソフトみたいですね。

金光　そうですね、ある意味。

宮崎　「5歳からのベーシック」(笑)。

本間　「全年齢推奨」(笑)。

(3D人形のポリゴンサンプル披露)

金光　これを素材として使えば、3D格闘ゲームだって作れますよ。これをもとに多関節の人間の作り方を覚えてください(笑)。ほかに「お絵描きツール」と「作曲ツール」「音色ツール」も収録されています。プログラムは組めるけどグラフィックは……という人のために、いくつかのポリゴンデータも入ってます。ヘリ、戦車とか。

宮崎　ゲームを1つの形にするってことを考えたとき「ゲームベーシック」みたいな安定した手段を使ってもらったほうがいいと思うんです。ベーシックはクセが付くとか言われてるけど、それはいくらでも矯正できますよ。昔アセンブラばかり書いていた人間ってのもやっぱりクセがある。そういう場合はCで書くために矯正したり、勉強し直したりするんで、そこはまったく問題ないと思うんですよ。それよりも、思いついてから形にするまでの流れで、最短距離を走るために、ベーシックみたいな環境が一番良いと。

── 初心者は、自分の努力の成果がちょっとでも見えないとツライですしね。

宮崎　それもあってインタプリタを選んだんですよ。途中まで作って画面だけ表示するとか。そういう意味では入門者向けですね。

これを使って、自分のアイデアを頭の外に出してみる。(金光)

本間　でも、エキスパートのスタイルにも十分耐えるようにしてあります。ベーシックのメインループとポリゴンの処理と、音楽の処理の3つを別々に動かすこともできますし。

私達からの挑戦状を受け取ってほしい

── 最後のまとめとして、読者に一言ずつお願いします。

宮崎　これを機会に、今まで二の足踏んでた方はどんどんクリエイターの世界に入ってきてください、と。このソフトはクリエイターを目指す人たちへの挑戦状だと思ってますんで。

── 宮崎さんを驚かせたら即入社?

本間　あ、いいですね(笑)。

宮崎　そういう素晴らしい人はウチで取る前に他社に取られちゃうんじゃないか(笑)。

── 本間さんはどうですか?

本間　いやぁ、今言われちゃったけんですけど……私自身、やっぱり雑誌に投稿してた時代っていうのは懐かしいというか、自分の頭でイメージしたものが、画面上で形になって動くというのは、すごくうれしいんですよね。その感動を読者のみなさんにも味わっていただきたいです。あと、発表の場も雑誌以外に確立されてほしいですよね。例えば、インターネット上で有名なクリエイターの方がベーシックで作った実験的な作品を発表してくれれば、自分ではプログラムできないユーザーでも、ダウンロードして楽しむことができますしね。

金光　それは楽しそうですね(笑)。自分が思いついたアイデアを、その場で絵にしてみる。で、100%作らなくても、とりあえず思いついたことをちょっと出してみるだけで、そこには十分、自分の発想が反映されるし、頭の外に出してみることで「それが良かったのか良くないのか」「改良点はあるのか」チェックできると思うんです。そういうふうに、ちょっとした思いつきを"組める"という環境。それを提供できるということは我々にとっても素晴らしいことですし、それをきっかけとしてクリエイターの道に入ってくれる方がたくさん出てくれることを望んでます。

SEGA SATURN

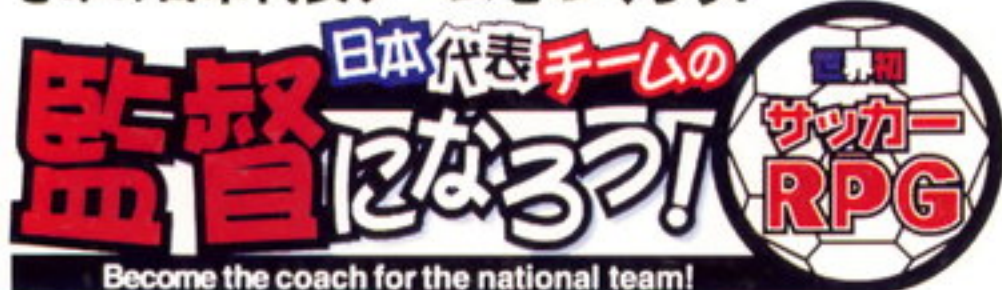
サッカー・ニホン!!!!!

イッポン目
監督になって、世界制覇だ!

ニホン目
選手になって、フランスで勝とう!

きみの日本代表チームをつくろう!

日本代表チームの監督になろう! 世界初サッカーRPG

Become the coach for the national team!

日本代表チームの監督になろう!〜世界初、サッカーRPG〜

6月11日発売予定 6,800円(税別)

RPGは数あれど、サッカーRPGはこれだけ! 君はデビューしたての監督候補。世界中を旅して様々なアイテムや選手を発掘し、監督としての能力を磨く。世界最強の監督に君はなれるか? 日本代表選手実名登場。

ワールドカップ'98フランス 〜Road to Win〜

FRANCE 98 FIFA WORLD CUP OFFICIAL LICENSED PRODUCT

ワールドカップ'98フランス〜Road to Win〜

6月11日発売予定 5,800円(税別)

フランスで勝とう! 日本代表選手が実名で登場するアクションスポーツゲーム。君の華麗な指さばきでフランス大会を制覇しろ! しかも、アジア地区最終予選イラン戦から戦えるモードまである!

もう覚えたか!! せがた三四郎のテーマ曲「セガサターンシロ!」のCD好評発売中!
早く特訓して全国のセガカラで熱唱しろ!
(発売/販売元:ワーナーミュージックジャパン) WPDV-7138 ¥1,020(税込)

〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター 0120-012-235/受付時間 月〜金 10:00〜17:00(祝祭日除く)
セガのゲームやアミューズメントパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp/

株式会社エニックス
「日本代表チームの監督になろう 世界初サッカーRPG」のお問い合わせは
〒151-8544 東京都渋谷区代々木4-31-8 ユーザーサービス係
TEL 03-5352-6466(平日10:00から17:00)

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

株式会社セガ・エンタープライゼス

SEGASATURN

8人の美少女達とラブラブ脱出大作戦！

サバイバルライフの末に
貴方の隣にいるのははたして・・・・・

セガサターン用ソフト
5月28日(木)
発売予定
価格5,800円(税別)

恋愛サバイバルシミュレーション

無人島物語R
ふたりのラブラブ愛ランド

楽しいはずのリゾートがまたもや生死を賭けたサバイバルに！絶海の孤島で展開される、8人の美少女たちとの無人島ライフ。
戸惑いや不安、喜びと驚き…いろいろな思いを彼女たちと共にしながら、いつしか芽生える恋愛ドラマ。
あなたはこのサバイバルライフを生き延びられるのか？最後にあなたの横にいるのは一体誰なのか？

●あの無人島物語シリーズのゲーム性をそのままに今度は恋愛サバイバルシミュレーション！●
●キャラクターボイスに井上喜久子、小西寛子、高野直子、中川亜紀子など豪華声優多数出演！！●

18歳以上推奨

発売：株式会社ケイエスエス
〒141-8538 東京都品川区西五反田1-21-8
ユーザーサポート・03-3779-0311 受付時間・月～金11：00～17：00（除く祝日）

KSS
Media Entertainment Company

吉田 里深
稲田 奈穂
奈良 沙緒理
三枝 実央
松田 純
千東 茉由
飯島 みゆき
渡辺 道子

アイドル好き放題

王様げーむ!

2枚のディスクからアイドル選び ➡ 対戦バトル ➡ 勝つ ➡ 罰ゲームを命令 ➡ 大満足!!

王様げーむ

価格6,800円（税別） 2枚組

絶賛発売中
セガサターン専用ソフト

推奨年齢 年齢制限 18才以上

発売元：ソシエッタ代官山　TEL.03(5721)3955　http://www.societa.co.jp　JANコード4947431-984232

SOCIETA DAIKANYAMA
SEGASATURN

BAROQUE ワールドガイダンス

バロック

編著：塩田信之＆CB's Project

B5判／128ページ／予価2,200円／6月上旬発売予定

善を行い、罪を犯さない正しい人は世にいない。

（伝道の書 第7章20節より）

精巧なる立体人形（フィギュア）の造形を愉しみ、
美麗なる異形の画に酔い、
秀逸なる小説の奥深さを読み、
制作者・話聞（インタビュー）から
『バロック』の世界を広げる。

「セガサターンマガジン」にて好評連載されていた
『バロック▲前史』を本書用に
リファイン、再掲載。（著：清水マリコ）

アナタに託す、
魅惑なる設定集……

SOFT BANK
ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

読者投稿コーナー Letters PARK
めざせ投稿KING！

Weekly掲示板

最近「大人の絵本」（や〜らしいものではないぞよ）が流行っているらしい。ベネッセコーポレーションから発売されている『コブタの気持ちもわかってよ』はなんか泣けちゃうよ。無理してがんばらなくてもいんだよ、泣きたいときには泣いてもいいんだよ、という感じの絵本です。みんなにもぜひ読んで欲しいです。ということで今週もいきまっせ。

●私の弱点。1.脇腹。2.キノコ。3.痩せてて色白な女の子。管理人さんはどうですか。

（京都府　ダックスフント。）

ワシの弱点。1.痛いこと。2.編集者。3.うちのマミー（未だ勝てず）。

●たしか……あれ？……う〜ん……ネタ忘れちゃった（笑）。

（愛媛県　海の魔王）

その若さでボケかい！　でもあるある。めちゃくちゃ面白かったハズなのに、あっ！　という間に遥か彼方に飛んでいった幻のネタって。

●初めてもらったバイト代で一番最初に「サタマガ」を買った。オレってエライ？　誰かほめて。

（東京都　セガタさぶろ〜）

エライ、エラすぎる〜。これからも、ヨロシクね。ちなみに他に買ったのもサターン関係ばっかりだったらしい。いいのだ、正しい。

●俺の家の風呂場にはピンク色のカビがはえまくっています。カラフルでとてもキレイです。ぜひ、見にきてください。

（兵庫県　へいこけん）

いやじゃ。今からそんなだと、梅雨時にはどうなることやら……。

●教えてほしいことがあるけど聞かない。

（福岡県　ニャンチ）

いいも〜ん。何聞かれても教えてやんない（ちょっとスネモード）。

●10年後の「L·P」は、まるまる1ページ『投稿KINGの殿堂』になっているに違いない。

（神奈川県　みるきぃぷりん☆）

10年後もワシは管理人をやっているのかなあ（遠い目）。でも、きっと壮観だろうにゃ。っていくらなんでもそんなわきゃないっつうの♥

●突然ですが、今年のオレは雨男です。オレが出かけようと計画するとその日は70%の確立で雨が振ります。雨男を直すいい方法を知っている方、教えてください。

（長野県　サイコキック）

やっぱり晴れ男と一緒に行動して、お互いの力を中和するしかないかもね。読者ちゃんの中でいい方法を知っている人がいたら意見求む。

●最近どーもつまらない。一応受験も終わり、関西の某K大学に受かってアホになるほど嬉しかったのだが、急に勉強をやめると、やることがなくなってむなしさが残った。ゲームも前ほど楽しめない。さびしいけど、良くも悪くも大人になったってコトなのだろうか。今は生きがいを探す毎日かな。みなさんの生きがいは何ですか？

（大阪府　マリリン・マラソン）

大学合格おめでとう。これからゆっくり自分のやりたいこと、生きがいを探せばいい。新しい出会いや大学生活できっといろいろなことを経験できると思うよ。がんばれっ！

●県の知名度UPに貢献したということで、先日、県民栄誉賞を受賞しました。L·Pやっててよかった！……ってそんなわけあるかい！（ひとりノリつっこみ）。

（岐阜県　岐阜の星）

………。（ノーコメント、いわゆるボケ殺しというやつ）。

●初めて、買取りの現場を目撃！ソフトが市場に売られる子牛に見えた……。（BGMはドナドナ）

（和歌山県　彩）

いや、次の飼い主に恵まれればいいのさ。ソフトは可愛がろうね。

●ハガキを書いていたら虫が飛んでいた。殺虫剤が見当たらなかったので虫よけスプレーを振り撒いたら、早くも夏の香りが部屋いちめんに漂った。

（福岡県　GO.）

なんかポエジーなお便りだにゃ〜。夏を先取りする男って感じ？　GO.、カックイイ〜（ホントか？）。

いよいよセガの新ハードの全貌が明らかになってきたね。81ページからの特集はもう読んでくれたかにゃ〜？　L.Pでも引き続き新ハードについてのご意見は大募集中なので、みんなどしどしお便りヨロシクね。それじゃあまた来週まで、イチ、ニ、サン、シャ〜ラバ〜イ!!

今週も夢の中へ……。

山口県／はなきん

お風呂あがりのお楽しみ、呼んでみましょう「アゼルさ〜ん!!」。むなしいね。

福岡県／入井詠亜

超マニアックな問題。なにしろサターン版にはパイロット紹介はついてないのだ。

東京都／つよいロボ

右にいるのはクラリスかな？　「たんす」だなんて、意外と日本びいきなのかもね。

大阪府／隆珍

イン・ザ・パンツ♪　ってか？　貴婦人のドレスの中にもぐり込むナイトメアン。

4コマ。

いにしえのアヤマチ
長崎県／オシトヤ香夜

セーラー服だって、元は海軍男子の制服さ。男が着たってノープロブレム（嘘）。

ファンタシースターⅡの想い出
福岡県／入井詠亜

強い奴に惹かれるのは動物的には当然の心理……ってことにしとこうかな。じゃ。

富山県／上本メツヲ

猪木マネなら春一番だが、馬場マネは使う人がたくさん居るから判別が大変かも。

げんきな父さん
東京都／クレイジーじじい

相変わらず飛ばしてますが、この父さん、回を増す毎にゲームに精通してきとるな。

LOVE²愛してるかい!?

君は……。
山梨県／帝王ソダン
〜inドラゴンマスターシルク

あの時、僕は宿屋にいた。この世界に来たばかりなので、右も左もわからない状態だった。そんな時、君に声をかけられた。君の姿を見て僕は目を疑った。「君は……シンシア？」シンシアとは3年前、シャイニングフォース外伝FINALCONFICTにおいて共に闘ってくれた少女の名前だ。君は、彼女とうりふたつだった。僕は昔、彼女に恋をしていた。だから、彼女が僕の元へ帰ってきてくれたのかと思ったのだ。しかし、そんなことがある筈はないと、僕自身がそれを否定するのに、さほど時間はかからなかった。そして、君と僕の交流が始まった。時が経つにつれて、君が彼女だという期待が僕の中で膨らんでいった。でも、どうしても君に名前を教えてもらうことができない。もし君の名前が彼女と同じでなかったら……彼女とは別人だったら……真実の名を知るのが怖かった。そんな悩みとは裏腹に、君は僕に優しく接してくれた。いや、僕の苦しみを察してくれていたのかもしれない。君はいつだって僕を暖かく迎えてくれた。「おかえりなさい。」その一言が、なによりもうれしかった。君にとってはなにげない一言なのだろうけど、僕はその度に、君のやさしさで心が癒されていった。そして再び冒険へ赴く時、君は必ずこう言ってくれた。「いってらっしゃい。」と。僕はまた戻ってくる。君から真実を聞くためにも……。いや、そんなことはもうどうでもいい。今の君は、間違いなく君なんだから。僕は必ず、ここへ帰ってくる。君への愛にかけて……。

ー「俺だってたまにはマトモなのも書くんですよ〜」って、別に毎回マトモでもいいんだけど（笑）。最近、少々古めのネタが多い当コーナーです。しかもなぜか投稿者は若い……。妙齢の青年達よ、今こそ出番じゃ！

電脳買物少年・少女

☆「大冒険セントエルモスの奇跡」中古で4200円。高くて買いませんでしたけど、挑戦者求ム。今度は高さへの挑戦てことでどうでしょう。
（大分県　たと）

それ以前に、安かったら買ったんですか？　……いやはやなんとも。

☆バーチャルボーイのパニックボンバー1円。本体ねえよ。
（新潟県　目からビーム☆）

本体持ってる人にあげて恩を売ろう。あ、該当者探しが大変か（おい）。

☆ペーパームーンさんの究極の逸品、等身大・真宮寺さくらサンが我が家にやって来た。すごい、大きい、可愛い。あまりの可愛いらしさにもうおじさんメロメロ！　ペーパームーンさん本当にありがとう。たしかに値段は高いけど、その分ものすごく良くできてます。特に、穏やかな表情と、ほんのりピンク色の爪と唇が◎。買おうかやめようか考え中のあなた!!　絶対に買った方がいいですぜ！　そしてさくらサンに永遠の愛を誓いましょう。
（群馬県　小林政孝）

あのぉ〜、これって本名なんですけど大丈夫ですか？（いらん心配）

☆コンビニで18禁のゲームが売られていたら面白いよね。ティッシュの売上げもうなぎ昇りになったりして……ウフッ♥（岐阜県　岐阜の星）

どうせやるならエロ本とタイアップして大々的に。そしてエロ本同様、カモフラージュに別のゲームを買う小市民が増えれば業界も活性化さ！

☆自分が受験の時に限って欲しいソフトが多いのはなぜだろう？
（兵庫県　バグった）

心のどこかで現実逃避が……。

どきどき♡懺悔室

ハァ〜イ、今日もお姉さんが迷える仔羊ちゃん達の悩みを聞いてアゲ……る前に、すべての没ハガキちゃん達にも懺悔しちゃいます。ゴメンネ♥ちゃんと全部読んでるから許してネ。

☆「懺悔」という言葉を聞くと、いつも「ひょうきん族」を思いだします。スイマセン、ネタ古すぎでした。
（神奈川県　小宮重喜）

まぁ、アフリカマンもあーゆー形で復活してることだし。ぼちぼち、ネ。

☆やったぁ〜！　トゥームレイダーをクリアしたよ〜。半年もかかっちゃった。信じられないでしょ。もっと信じられないのは、実はこれ借り物！　K君がやりかけだったのを取っちゃった。K君ごめん！
（愛知県　デカパイ）

アナタが男性ならば極刑よ……。オンナに生まれたことに感謝なさい！

☆どうせ私は、いまだに年賀ハガキに書いて応募してますよーだ。だって沢山残ってるんだもん。いつになったら普通の郵便はがきになるんだろう。　（佐賀県　池田美和）

別に年賀ハガキでもドラえもん切手でもなんでもOKよ。料金分の切手さえついてれば。特に封筒まとめ送りの人は、よく料金を確認してね♥

☆「吹奏楽部と軽音部」と言うつもりだったのに、なぜか頭の中でごっちゃになり「そうおん部」と言ってしまった。口にしてから、なんて言葉になってしまったんだ〜と思ったが、時すでに遅し。ゴメンよー。そんなつもりはなかったんだよー。
（宮城県　Qす）

言ったつもりで北海道……御愁傷様。

☆明貴美加氏を5年位、竹本泉氏を12年（!!）位、女性と思っていた自分が懐しい。　（福島県　南斗ボム）

罰として立原あゆみと坪内真人の性別を書いて送ること。（簡単スギ？）

☆ゴメン……ください。
（宮城県　加藤龍介）

いえいえ、ご丁寧にどうも……で？

☆今からノロけます。すみません。実は（略）　（大阪府　GUY神）

じゃあ罰として、載せません!!

こ・ん・な・のいやだぁ～!!

今回は「こんなスポーツ関連ゲームはイヤだ」の続きデス。新しいお題は「こんな音声合成関係はイヤだ」というワケで、アフレコボイスや取込み音声、ちょっと広げて効果音なんかを募集。6月15日頃までに送ってくれい。次回は自由課題だよん。それではスポーツマンシップにのっとり、爽やかにいこうぜ！（多少嘘）

◆こんなスポーツゲームはイヤだ！
→その名も「日本の伝統～運動編」
→収録ゲームは「毛鞠」「巻狩」「流鏑馬」（やぶさめ）「犬追物」他
→もちろんキャラクターは大和絵風、引き目かぎ鼻。
→ポリゴンはやめてね。
→教育ソフトにいいと思うけれど。
（静岡県　競里歌）

ビンボーだと参加できなかったり、ヘタクソだと仲間外れにされたりしたら、ゲームの中でグレるかも……。

→スモウ恋愛SLG
→大関や横綱になると結婚できる
→しかも結婚相手は芸能人
→でも婚約解消
→婚約相手は激ヤセ
→主人公は結局、他の人と結婚
→おしまい（ごめんなさい）
（新潟県　Iceman）

そこで謝られちゃうと、こっちもフォローのしようがないぞぉ……寒っ。

→75歳以上推奨のゲートボール
→一生続くマラソン
（香川県　ゴマ）

人生はマラソンだ!! ってだれかが言ってたね。だれだか知らんけど。

→見た目はオリンピック
→中身はタモリン……。
→出たとしても2点台……。
（三重県　やくたつかな？）

出たとしても、つーのは「発売されたとしても」ってことね。てっきり「どうヒイキ目に評価しても」かと。

◆こんなゴルフゲームはイヤだ！
→家族に頭をさげて出かける
→上司をヨイショしながらコースを回る
→クラブ1つ買うのにも女房に頭をさげる
→結局、打ちっ放しでウサ晴し
（大阪府　GUY神）

世の中には接待麻雀ソフトもあるし、今度のトレンドは接待ゴルフか。ゲームでストレス溜めてどーする。

◆こんな「少年野球チームもつくろう」はイヤだ！
→デブは絶対キャッチャーでDH
→チビは絶対セカンドで2番
→ガキ大将は絶対4番でピッチャーでキャプテンで監督
→人数合せの気の弱い子は引退するまで秘密兵器
（兵庫県　へいこけん）

幼い頃読む本とゆー物は、ある意味強烈な刷り込み→思い込み→固定観念を生みだす賜物やね。マジで。

◆こんなスポーツSLGはイヤだ！
→スポーツマンシップにのっとり、
→子供を作ろう！　略して「こどつく」
→イヤなの？
→本当は好きなく・せ・に♥
→ツインスティック対応。
（東京都　夢月聖良）

ツインスティック対応により2人同時プレイも可能になりました……スイマセン、これ以上は許してください。ん～では最後にお詫びと訂正ネタ？

◆こんな管理人さんはいやデス！
→VOL.11の宛先ハガキの投稿者を間違える
→あれ書いたの俺！
→GO.さんじゃなくて俺！
（熊本県　小山ボイジャン）

あいすいません～。じゃ、またね。

はたらくお兄さん～バーンニングレンジャー～

埼玉県／かわうそ

10秒を感じとれれば賞金。ミスれば坊主。そんな番組あったな。

埼玉県／かわうそ

美形でナル＆オカマ入った神様と、どっちがいい？（二択）

埼玉県／かわうそ

結局はテメェが一番だぁな。人間正直に生きなきゃ損だって。

東かんなの男子禁制!! 放課後くらぶ♡

最近「バームクーヘン」がマイブームの東かんなです。アウトドアの番組で、竹にホットケーキの素を何度も塗りながら焚き火の上でぐるぐる回してバームクーヘンを焼き上げるってゆーのを見ちゃってから、やりたくてしょーがない。だってお子様だもーん♥

千葉県／友弥ライナ

うろこさかなびとの本名が言えたら通！ そうじゃない人は頑張れコンパイル。

☆私の友達が「センチメンタルグラフティ」を略して「チングラ」と呼んでます……。すごーくマヌケな響きじゃないですか？（笑）
（東京都　沢木真夜）

チンチラ（猫）みたいで可愛い……じゃなくって、マヌケ以外になにか、そう、ナニか連想しちゃっておもしろいから許す。

☆ゲームショーで一日中セガブースにいました。セガタサンシローの曲が流れてて、親子で洗脳……。ただ1人……セガマニアのパパさんはニコニコ顔で座っていましたとさ♥
（千葉県　ポチョムキン）

CDも買ったそうです（笑）。ぜひセガカラで夫婦デュエットに挑戦してください。（おい）

☆友人達に次々と彼氏ができている……取り残されたみたいでなにか悲しい。その上、その中の1人の彼はなんと今年50歳！　自分の親より年上だ!!
（愛知県　江ケ崎さざ）

その娘もスゴイが相手もやるねェ。応援しちゃうぞー。

☆素朴な疑問なんですけど、かんなさんって一体……誰なんですか。　（佐賀県　池田美和）

ゲームとギャンブルが好きなライターのお姉さん（←重要）です。今後もヨロシク。

まだまだ募集中!!

レターズパークでは、読者のみなさんのハガキを募集中。現行のコーナーは以下の通りです。●Weekly掲示板／日常的なふとした出来事を●PARK GALLERY／イラストはこちらへ（白黒のみ）●どきどき懺悔室／悔い改めたくなったらこちらへ●電脳買物少年少女／ショッピングにまつわる話を●COMIC PLAZA／漫画廊／コママンガを送ってね●LOVE×2愛してるかい!?／キャラやゲームに対する熱い思いを込めて●墨汁の叫び／筆で愛するキャラを表現●こんなのいやだぁ～／毎回お題目あり●サターンユーザーの広場／サターンをとりまくさまざまな環境について●ゲーマの知恵／知ってるだけで、役に立つ？生活の知恵●心のともだち／ハートを熱く揺さぶったゲームを紹介してね●うわさは本当!?／ゲームにまつわる噂話●教えまSHOW!!／質問におこたえします！●東かんなの男子禁制放課後クラブ／女の子だけの投稿コーナーだよ●上記コーナーのほかにも随時新コーナー案募集中!!!　みんなで作る読者ページです。いいアイデアは即採用！　ハガキ送ってちょ!!

大阪府／雲神柴季
編集部担当さんもお勧め、かなりキテるゲームだよ。祝・初投稿&初掲載。また送ってね。

和歌山県／ポリゴンフェチ
キミのタッチは新聞なんかの世相風刺漫画なんてむいてるかもよ。このギレンじゃ誰も勝てなそう……。

PARK GALLERY 4

大阪府／八尋
祝・初掲載。ようやく発売のバロック、あなたも買った？ 感想もよろしく。

滋賀県／吉見哲也
よっぽどガンダムが好きなんだね。細かい所までとてもよく描けてるよ。

香川県／次元幸正
不思議な魅力があるアゼル。魅惑の流し目に採用決定！ って感じ。全体のバランスもグッドです。

キミはひとり？
ボクはひとり。
トモダチになってくれる？

北海道／ナックルヘッド
まだ最後の章までいってないんですけど、友人がプレイ中好きなものの名前は？ と聞かれたとき、どう入力するんだろうと楽しみに見てたら「いちご」だった。ガクッ。

次回テーマは…
「せがた三四郎」
だっ!! よろしくっ。

今週の一番

岐阜県／Red. Hill
ナイツの顔がサイコー！ ソニック君の血圧が心配されるところです。「……ハリネズミ」「きーっっ」

ミニ画ろう ヴァンパイアセイバー

以前イラストのテーマを募集したところ（覚えてる？）ぜひセイヴァーをというおハガキを→の群馬県／ケイさんよりいただきましたのでミニ画廊をオープンさせてみました。これからもイラストテーマ募集しています。やっぱり人気のあるゲームはハガキが集まりやすいから君の願いがかなうのが早いと思うよ。次はせがた三四郎か？

群馬県／ケイ
喜んでいただけたでしょうか。これからもハガキよろしくね。

徳島県／伊吹猫太郎
私の好きな看護婦さんQ・BEEがいないのがちょっと残念。

福岡県／まっきよ
ロボットモノと嘘言わないようにでセシルがかわいいので許す。

兵庫県／伊藤潤
白と黒のバランスがとてもいいね。しかし住所は県から書くべし！

長野県／FUU 0%
誌面デビューしたいという熱意が伝わったぞ。どんどん投稿してね。

INFORMATION

◆投稿のきまり◆

●投稿は必ずハガキ、もしくはハガキサイズの白い紙に黒一色で描いてください。（文字投稿も、原則的には黒インク。もしくは読みやすい色のペンで書くようにしてください。）スクリーントーンなどを使用する場合は、はがれないようにきちんと貼ってください。また、カラーイラストは現在募集していません。

●画材・ペンの種類は自由ですが、鉛筆書きはこすれて汚くなったり、読みにくくなる場合がありますので使用しないでください。

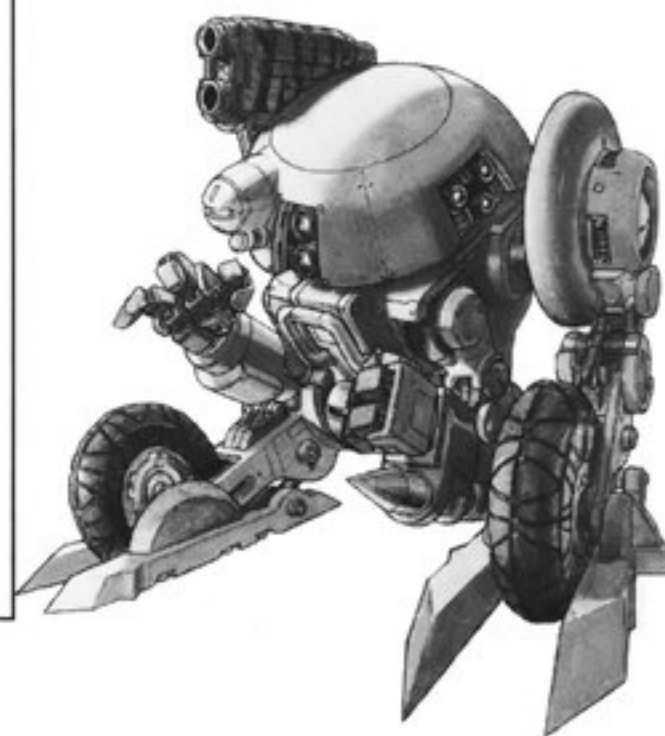
●封筒などでまとめ送りする場合も、必ずそれぞれのハガキの裏面に／郵便番号／住所／氏名／（ある人は）PN／電話番号／などを明記するようにしてください。

◆ポイントのお知らせ◆

ポイントは毎号、掲載者全員に1ポイント。特におもしろかったハガキやステキなイラストにはさらにポイントをお送りします！ 現在のポイントは「投稿KINGの現在のポイント」を参考にしてください。5ポイント溜まった人には編集部よりポイント券を送付します。5ポイントで500円の図書券、15ポイントでお好みのセガサターンソフト1本（1万円以下）をプレゼントします。図書券の欲しい人は5ポイント券を「図書券希望」と書いてLPあてに送ってください。ソフトの欲しい人は15ポイント溜まったら、欲しいソフト名を添えて申しこんでくださいね。ソフトは発売されているものに限らせていただきます。入手が困難な場合は、編集部よりあらためて希望をうかがいます。

あて先ハガキもヨロシクネ!!

あて先だ！ せがた三四郎
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株) セガサターンマガジン「LP」00係

大分県／冷宮宏幸

Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2

目指せ！最強クラブ!!

ワールドカップを間近に控え、サッカーは大盛り上がり！　このコーナーも負けずに、サタマガカップ20年目部門本選トーナメントの結果をお伝えする。決勝進出はどのクラブ!?

"第1回サタマガカップ" 20年目部門本選スタート！

サタマガ読者が作り上げた自慢のクラブが、"最強"を目指し熱戦を繰り広げているサタマガカップ。10年目部門に続き、20年目部門もついに本戦へ突入だ！

10年目部門では、戦術にゾーンプレスを採用したクラブの活躍が目立った。この20年目部門でも、ゾーンプレスがトーナメントに一大旋風を巻き起こすのか!?

女性の代表同士の対決となったリュミエールVSティグレ。好勝負が展開された。

サタマガカップルール説明

予選を勝ち抜いた32クラブをAとBの2つのグループに分け、それぞれ16クラブによる本選トーナメントを行う。試合はEXIBITION MATCHにて、ホーム＆アウェーの2試合を行う。勝利クラブは、その2試合の通算成績で決定（アウェーゲームでのゴールは2倍で計算）する。成績が並んだ場合は、勝敗が決するまで再試合を続ける。

大会のために用意された豪華商品はコレだ！

1位■お好みのソフト2本と記念Tシャツ(提供：セガ)
2位■お好みのソフト1本と記念Tシャツ(提供:セガ)
3位■記念Tシャツ(提供:セガ)
さらに大会出者全員の中から抽選で1名様に「使用クラブのレプリカユニフォーム」(提供:セガ)をプレゼント!!

20年目部門　Aグループトーナメント準決勝までの結果

長崎サリーレ ―― レオーネ岐阜

- プラオヴィーゼ日野　4−5−1・カウンター（代表：日野順司）
- スフィーダ岡崎　5−3−2・カウンター（代表：松永春樹）
- 長崎サリーレ　3−5−2・カウンター（代表：塩見篤史）
- 金沢パジェーナ　3−4−3・カウンター（代表：多和田正紀）
- アンフィニ八重山　4−5−1・カウンター（代表：三部悟史）
- エレンシア大宮　4−4−2・攻守バランス（代表：石塚朋裕）
- 神戸ラファール　3−5−2・ゾーンプレス（代表：岩崎晶一）
- 福岡ガレオス　4−5−1・カウンター（代表：住田俊一）
- レオーネ岐阜　3−5−2・カウンター（代表：大野亮介）
- バレンティーア郡山　3−5−2・カウンター（代表：横山裕之）
- アヴァンツァーレ浦和　3−4−3・カウンター（代表：米沢一雄）
- アンフィニ西彼杵　3−5−2・ゾーンプレス（代表：園田宏之）
- エレンシア鎌ヶ谷　4−4−2・ゾーンプレス（代表：金田明久）
- ミストラル横浜　5−3−2・カウンター（代表：高部一雄）
- エルトーロ関　4−5−1・カウンター（代表：加藤好文）
- ミストラル大阪　3−4−3・ゾーンプレス（代表：村木拓嗣）

20年目部門　Bグループトーナメント準決勝までの結果

シエロ桜井 ―― 新宿シエロ

- アヴァンツァーレ八王子　3−5−2・攻撃重視（代表：金子健治）
- 中野ユニコーン　3−5−2・ゾーンプレス（代表：岩間正人）
- レンディル鈴鹿　3−5−2・ゾーンプレス（代表：袴田隆史）
- 小牧ミュートス　4−4−2・ゾーンプレス（代表：岩井勝彦）
- シエロ桜井　3−4−3・ゾーンプレス（代表：山口雅信）
- コリエンテ伊丹　4−5−1・ゾーンプレス（代表：谷村翔）
- リュミエール高知　4−4−2・ゾーンプレス（代表：橋村純子）
- 村山ティグレ　4−3−3・ゾーンプレス（代表：石井加奈子）
- 相生ガレオス　4−3−3・攻撃重視（代表：永松智裕）
- エステーラ館山　3−5−2・カウンター（代表：古田憲司）
- ラファール富士　3−5−2・ゾーンプレス（代表：多田貴洋）
- イーリス仙台　4−4−2・カウンター（代表：及川和幸）
- 練馬ロッサ　3−5−2・ゾーンプレス（代表：谷田部聡）
- 新宿シエロ　5−3−2・カウンター（代表：平田智之）
- エスパーダ北九州　3−4−3・ゾーンプレス（代表：松村剛志）
- プラオヴィーゼ横浜　3−5−2・カウンター（代表：宮尾秀貴）

Aグループ決勝戦

長崎サリーレ	
GK	若島津 健
DF	森崎 敬
DF	奥村 辰彦
DF	相馬 直樹
MF	フェリックス
MF	牧野 高志
MF	杉下 竜次
MF	三杉 淳
MF	ジカリ
FW	井上 道哉
FW	ナシメント
キッカー…FK・三杉	
CK・三杉 PK・三杉	

レオーネ岐阜	
GK	碇 シンジ
DF	森崎 敬
DF	バウアー
DF	ラモス 瑠偉
MF	綾波 レイ
MF	新谷 友樹
MF	惣流・アスカ
MF	ジカリ
MF	牧野 高志
FW	野田 清志
FW	ナシメント
キッカー…FK・ジカリ CK・ジカリ PK・ジカリ	

1戦目

(ホーム)　(アウェー)

長崎サリーレ VS レオーネ岐阜
<3−1>

前半20分。口火を切ったのはホームのサリーレ。カウンターから三杉→奥村へとつなぎ、最後にポストに弾かれたこぼれ球を杉下が押し込んだ。さらにサリーレは後半5分、19分にもカウンター攻撃を決め、合計3点をゲット。対するレオーネは後半25分に野田がゴールを奪うが、追撃もそこまで。1戦目は3—1でサリーレの勝利となった。

2戦目

(ホーム)　(アウェー)

レオーネ岐阜 VS 長崎サリーレ
<4−4>

前半開始直後、レオーネのナシメントがカウンターからのシュートをいきなり決める。しかし14分後、サリーレのジカリのスペシャルプレイが発動。フィールド中央から一気に5人を抜いてゴールを奪い同点に追いつく。その後、点の取り合いになるが、結局4—4の同点でホイッスル。レオーネは、地の利を生かすことができなかった。

通算得点11−6で優勝は「長崎サリーレ」!

Bグループ決勝戦

シエロ桜井	
GK	川口 能活
DF	屋野 功
DF	ドゥンガ
DF	ホン ミョンボ
MF	牧野 高志
MF	中田 英寿
MF	新谷 友樹
MF	ナシメント
MF	森島 寛晃
FW	氷沼 貴之
FW	野田 清志
キッカー…FK・中田	
CK・中田 PK・中田	

新宿シエロ	
GK	川口 能活
DF	井原 正巳
DF	都並 敏史
DF	名波 浩
DF	ブッフバルト
DF	アクセル 全開
MF	澤登 正朗
MF	礒貝 洋光
MF	ジョルジーニョ
FW	三浦 知良
FW	呂比須
キッカー…FK・三浦	
CK・三浦 PK・三浦	

1戦目

(ホーム)　(アウェー)

シエロ桜井 VS 新宿シエロ
<2−0>

前半35分、都並のパスをカットした新谷が森島につなぎ、最後は中田が華麗にシュート。シエロ桜井が先制点を奪った。新宿シエロは前半終了時に井原のスペシャルプレイでゴール前のジョルジーニョに鋭いパスを出すが、惜しくもオフサイド。その後も攻撃のチャンスをことごとく潰してしまい、結局シエロ桜井の完封勝利となった。

2戦目

(ホーム)　(アウェー)

新宿シエロ VS シエロ桜井
<2−2>

新宿シエロが前半10分、16分に立て続けにシュートを決め、あっと言う間に2点をゲット。しかし後半にシエロ桜井が猛追を開始。後半5分に屋野がゴールを奪い、その25分後にはフリーキックから中田が落ち着いて決め、ついに同点に追いついた。試合はそのまま2—2で終了。新宿シエロにとっては、痛恨の引き分けとなってしまった。

通算得点6−2で優勝は「シエロ桜井」!

20年目部門本選グループ別トーナメント総評

サタマガカップの20年目部門は、10年目部門とは異なり、時間をかけてじっくり育て上げた強豪クラブがひしめきあっている。そのため本選のトーナメントは、どのクラブも実力が伯仲しており、どこが勝ってもまったくおかしくない状況に見えた。しかしフタを開けてみると……、連携力の低いクラブが決定的なチャンスを逃してしまい、僅差で負けるというパターンが目立った。せっかくグループ決勝戦に進出したレオーネ岐阜と新宿シエロも、連携力が低かったのが敗因のようだ。

均衡した戦力のクラブがぶつかり合った場合、最後にモノを言うのは連携力だ。サタマガはそう断言する。もちろん運も、勝敗を左右する要因だが。

各グループの優勝クラブが熱戦を繰り広げる決勝戦はVol.20(6月19日発売)で開催だ!

20年目部門優勝クラブを予想しよう!

前回に引き続き、20年目部門でも、10年目部門と同じように試合の結果を予想してほしい。みごとに予想が的中した人のなかから、抽選で1名にお好みのサターン用ソフトをプレゼントするぞ! 予想してもらう項目は『通算得点何対何でどちらのクラブが勝つか』『画面が光って発生するスペシャルプレイが何回起こるか』の2つだ。ハガキに各項目の予想を記入し、住所、氏名、電話番号、ほしいソフト名を書いて下記の宛て先まで送ろう。締め切りは6月5日必着だ。参考までに2クラブのパスワードを紹介する。はたして結果はいかに!?

あて先
〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社
セガサターンマガジン編集部
「目指せ! 最強クラブ!!
20年目の優勝クラブはココ」係

長崎サリーレ

きけわNみE　RRちるんにL　KAえRあF
ふあぬHちと　かなPLなんL　はIあんFL
IあDはLJ　をはにDぬHせ　LLIこせは
LAこちLK　LなんLLIH　こLLIせに
LLIGLL　LLLIMMP　LIMMPL
IMMPLI　MMPLIMM　OるEぬEは
かPMCすさ　MMMRはして　るせIえまP
のLMMMM　MMみのしひ

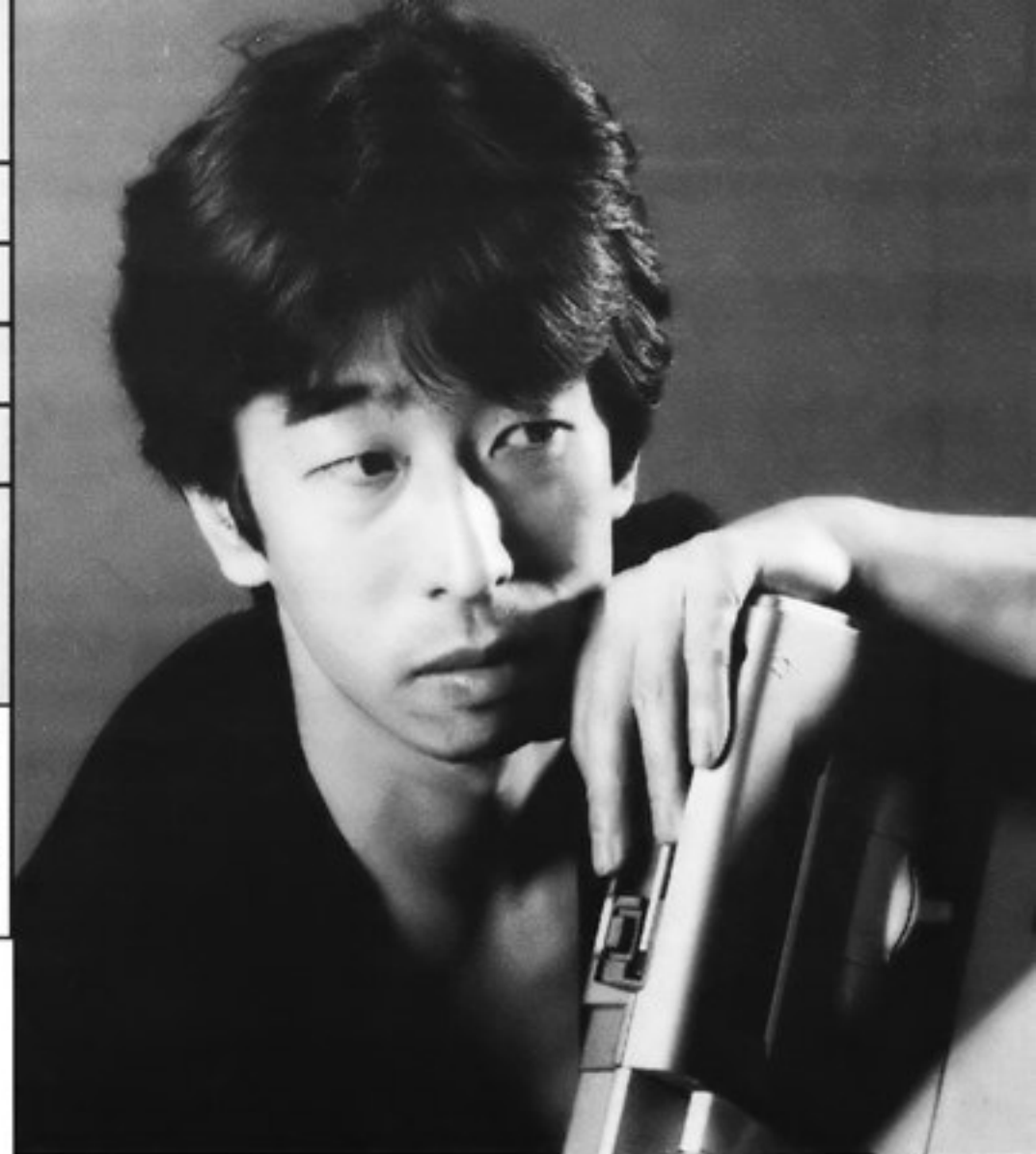
新宿シエロ

すあむれIO　PひとFをちF　んちさかとF
FFFFFF　FEぬDBFF　FEKJFF
CRたFFE　GNFFCえく　FFろGたF
FるAFFF　CRJFFEあ　NFFゆくり
FFCくくF　FDらやFFC　くしFFDC
RFFDらね　FFんAJFF　C

岩垂徳行わーるど

かもんえぶりばでぇ♪♪ Vol.2

快調連載2回目は、さる4月10日に行われた、古くからの盟友、ドン・マッコウ氏ライブのレポート！ってことでよろしく！

PROFILE
長野県松本市出身。大学在学中、独学で作曲の基礎を習得。その後、本格的にゲームミュージックの作曲を始め、グランディア、ルナ、ラングリッサーシリーズの作曲を手がける鋭意の若手作曲家。ゲーム音楽のみならず、ミュージカルや舞台音楽、東京ディズニーランドなどの楽曲も手がけている。

ドン・マッコウLIVE!!

去る4月10日、原宿ルイードで行われたNEW ALBUM「非情の掟」発売記念ドン・マッコウLIVEに行ってきました。会場には各界の著名人や熱心なファンの方々が駆けつけ、すし詰め状態。まず、おたっきぃ佐々木ブラザーズによるハードなアニメソングで最初からとばしまくり！すごいなぁ。隣にいたルナの脚本家の重馬敬さんに「岩垂さんは出ないの？」と言われたが……。

そして真打ち登場！　ドン・マッコウだぁ！　アルバム「非情の掟」から「非情のテーマ」でメンバーが入場し１曲目はおなじみ「いつかこの世はパラダイス」を、とばすとばす、全開だぁ。

ここでこのライブの要でもあるアルバム「非情の掟」の感想を。このアルバム、ドン・マッコウというよりは溝口功のアルバムとして出してほしかった。自身も語っていたが流行り物に左右されることなく、自分の好きなスタイルを貫こうとしている。何曲かで有名声優さんとともに唄っている曲もあるが全体のイメージからすればおまけ的存在だ。好きだった映画や、子どもの頃の気持ち、特に「40 forty」などはほんとそのまんま旧友に「また一緒にバンドやろうぜ」と素直に唄っているプライベートソングだ。はっきりいって好きか嫌いかのどちらかを強いられるアルバムで、僕は結構好きである。社長業もあるため２度目のライブはあるのかわからないが、個人的には何度もライブをやってほしいと思う。またそういう曲たちだと思う。ただし椅子がちゃんとあるところでね。落ちついた雰囲気で聞きたいな。

この日のライブ、曲目は以下の通りでした。おつかれさま。

1.いつかこの世はパラダイス
2.COLT
3.何処へ
4.Whiskey Mama
（アコースティック）
5.40 forty
6.風に吹かれて（ボブ・デュラン）
7.リバー（ブルース・スプリングスティーン）
（バンド）
8.MELODY～1975年の土曜日～
9.天使は舞いおりた
10.チンピラ
11.熱帯魚
（アンコール～豊嶋真千子登場）
12.土曜日の月（カラオケ）
13.いつかこの世はパラダイス

Information

すでに『ぴあ』などで紹介されていますが、僕が音楽を担当するＨＡＹダンスカンパニーの公演が行われます。ぜひ見に来てください。

HAYダンスカンパニー
『ザ・ライト・オブ・マイ・ハート～今宵天使が舞い降りる』
〔演出〕山口あきら
〔振付〕〔構成〕磯崎亜矢子
〔音楽〕岩垂徳行
〔出演〕池田かおる／清水弘実／他
▼6月19日(金)～21日(日)
(金)7:00PM (土)2:00/7:00PM (日)1:00/5:00PM 東京芸術劇場(小2)
自由席-3800円
HAYダンスカンパニー
[TEL]03(3550)6975

今週の1枚、ゲーム音楽CDを斬る!!

またまた自分の宣伝でもうしわけないが、今回は「グランディア-オリジナルサウンドトラックス-」だ。数多くの曲を作曲したがアルバムとして聴ける曲を選曲しての２枚組である。Disk-1オーケストラサイドでは生オーケストラによる「ジャスティンのテーマ」や、川澄歌織さんの美しい歌声による「アレント」など11曲、Disk-2シンセサイザーサイドではこのゲームの音楽性を決定させた「パームの街」やゲームアーツスタッフ陣の叫びを楽曲に取り入れた「ガンボの祭り」など14曲で構成されています。

予想はしていたけれど苦情が多かった。「なぜ戦闘の曲を入れない!?」「全曲集を出してくれ！」etc……。今回の戦闘曲はゲーム上の効果音と一体となって成り立つように作ったので、曲だけを聴くと案外音はスカスカなのですよ。音楽単体ではちと不満が残りそうだったのであえてはずしたのですが……。でもご安心あれ。みんなの要望がかなえられました。「サウンドトラックスⅡ」の発売が6/26に決定しました。これで全曲そろうはずです。「戦闘」も「３人娘」も妖しい「ダンジョン」も入っています。ついでにこれも要望の多かった「全曲解説」も、ただ今書いています。詳細はのちほど、ネ！

KICA 5002/3〈TF 002/3〉
発売元:TWO-FIVE
販売元:キング・レコード株式会社

機材紹介！ 今週は“Trinity-Plus”

タイトルの写真にも一緒に写っているのがこのKORG Trinity-Plusです。グランディアの仕事が決まってから購入したこいつは名器M1の音も入っているし、はやりの「MOSS」という、演奏者がよほどうまくないと使いこなせない音源も入っているが、リアルな生系、特にギターやベース、それからキラやパッドなどのシンセ音がGood！　鍵盤もヤマハの鍵盤を使っているため弾きやすく、コントローラー系もリボンコントローラーが楽しいですね。内蔵のエフェクトもコルグのカラーが出てすごくいいです。１つだけ難を言えば重すぎる！　毎回レコーディングの度にもっていこうかどうしようか考えてしまいます。何とかして！　という要望が届いたのかどうか、最近音源だけ（TR-Rack）も発売されましたが（これが安くてびっくり！）音色も増えていて使いかってもよさそうです。やはり買ってしまおうかしら？

セガ新ハード

ドリームキャスト

詳細ついに発表！

緊急速報 20ページ！

セガ新ハードが、ついにベールを脱いだ！ その名称は"ドリームキャスト"。5月21日に行われた新ハード発表会の内容を軸に、夢のマシン"ドリームキャスト"の実力と展望を緊急速報！

新ハード「ドリームキャスト」の発売は、今年11月20日!!

同時発売タイトルは、5本！ ハード本体価格は2～3万か!?

Dreamcast™

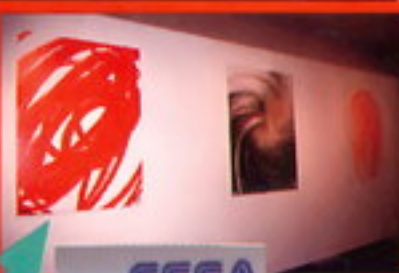
'98年1月23日
セガ・エンタープライゼス大川 功代表取締役会長、セガ新ハード開発を公式に表明。

渦巻く噂

噂がぐるぐる

5月某日
セガ・エンタープライゼス代表取締役の入交さんから、発表会の招待状が届いた。

(5月21日、朝日新聞朝刊)

5月21日PM3:00
新ハードの発表会場は、渦巻きがいっぱい。胸のバッチも渦巻きぐるぐる。

PM4:00
入交さん、35分間おおいにプレゼン。

5月21日PM4:35
ついにベールを脱いだセガ新ハード・ドリームキャスト。胸のバッチもドリームキャストのロゴに早変わり。

(5月22日、朝日新聞朝刊)

11月 X日

そして'98年11月20日

新しい夢のはじまり

11月20日、世界最強性能のエン

なぜ今、新ハードなのか? 「ドリームキャスト」に込められた思いを、5月21日に行われた"セガ・ニューチャレンジ・カンファレ

ここに、私どもセガにおけるコンシューマ・ビジネスの"マイルストーン"となるプロジェクトを発表申し上げます。このプロジェクトはセガの総力を結集し、さらにセガのみならず、さまざまな方々のご協力を得てまいりました。来たるべき21世紀に向けて、進化した夢のゲームワールドを実現していくプロジェクトです。

このプロジェクトを、私は「ドリームキャスト」と名付けました。この「ドリームキャスト」が、セガの新しいゲームフォーマットであり、セガが世界に向けて新しく発信していくブランドです。「ドリームキャスト」は、「夢」を意味する「Dream (ドリーム)」と、「放送する」「強く知らしめる」という「Broadcast (ブロードキャスト)」の2つの言葉を組み合わせました。従来のテレビゲームでの遊びの枠を超え、21世紀に向け夢を世界に広めていくという意味を込めたもので、ゲームをはじめとする家庭でのデジタル・エンターテインメントを新しく展開するためのシステムの総称です。

「ドリームキャスト」のシンボルマークは、宇宙の広がりや人間の無限の可能性をイメージしたもので、それを渦巻く力と、中心から外へ向かって行く円の動きで表現しました。それは、

Performance

CPU	SH-4:128bitグラフィックス・エンジン内蔵RISC CPU (動作周波数200MHz 360MIPS/1.4GFLOPS)
グラフィックスエンジン	Power VR2 (CG描画性能:300万ポリゴン/秒 以上)
サウンドエンジン	スーパー・インテリジェント・サウンド・プロセッサ:32bit RISC CPU内蔵 (64チャンネルADPCM)
メインメモリ	16メガバイト (64メガbit シンクロナスDRAM×2)
モデム	V34 (33.6Kbps):V42およびMNP5までフルサポート
OS	Microsoft WindowsCEカスタムバージョン
メディア	CD-ROM
CD-ROMドライブ	最高12倍速
最大同時発色数	約1,677万色
画像表示処理機能	・Bump Mapping (バンプ・マッピング:凸凹の生成) ・Fog (フォグ:霧効果) ・Alpha-Blending (アルファーブレンディング:半透明効果) ・Mip Mapping (ミップ・マッピング:ポリゴンとの距離に合わせたテクスチャの自動切り替え) ・Tri-Linear Filtering (トライーリニア・フィルタリング:バイーリニア・フィルタリングの並行処理結果を加重平均してテクスチャとして使用) ・Anti Aliasing (アンチ・エイリアシング:輪郭に生ずる「ギザギザ」を滑らかに処理するフィルタ機能) ・Environment Mapping (環境マッピング:周囲の環境が映ったテクスチャーをオブジェクトに貼り込む機能) ・Specular Effect (反射光エフェクト:オブジェクトに光沢を施す機能) など
データセーブ方法	ビジュアルメモリ (携帯情報端末) 使用
その他の機能	時計機能など
本体最大寸法	190mm (幅)×195mm (奥行き)×78mm (高さ)
本体質量	2.0Kg

会場いっぱいに集まった大手メーカーのトップ、クリエイター、そして報道陣を前に、30分以上熱く語ったセガ入交社長。

無限の可能性を持つデジタル・エンターテインメントの世界を表現したものでもあります。この色には、鮮やかなオレンジを選びました。果物のオレンジは幸運をもたらすと言われ、愛や幸福の象徴とされています。「ドリームキャスト」には人と人とを結びつける役割 (機能) もあり、このオレンジは「ドリームキャスト」に関わる人々を結びつける楽しさも象徴します。

さて、私は「ドリームキャスト」の開発をスタートするにあたって、社内のみならずさまざまなクリエイターの皆様とともに話し合い、あるいは意見交換をして、「ドリームキャスト」がどのようなフォーマットであるべきか検討を重ねてまいりました。その結果、開発のコンセプトを3点に絞りました。まずは言うまでもなく、最高の「映像と音」の表現能力を追求すること。そして、できる限り「汎用性の高い (オープンな) 開発環境」を前提にすること。さらに、21世紀に向けた「新しい遊び (の可能性)」を提案することです。以上3点のコンセプトを実現するために、世界有数のIT (インフォメーションテクノロジー) 企業をパートナーに研究・開発を進め、最強・最高の技術を「ドリームキャスト」に結集いたしました。

「ドリームキャスト」は、CPUにクラス最高性能を誇る日立社の「SH-4」を採用しました。これは、128bitグラフィックス・エンジン内蔵のRISC型CPUで、素晴らしいパフォーマン

ターテイメントマシンが誕生する

ンス"でセガのトップ、入交氏自らが語った。その内容を誌上で再現!

スを備えたものです。グラフィックス・エンジンは、NEC社が英国のビデオロジック社と共同開発した「PowerVR2」を搭載し、1秒間300万ポリゴン以上という驚異的なCG描画性能の実現に成功しました。サウンドエンジンにはヤマハ社のスーパー・インテリジェント・サウンド・プロセッサを搭載しました。同社が電子楽器の技術開発で培ってきたXGフォーマットに準拠した32bitRISC型CPUを内蔵したサウンドプロセッサで、64チャンネルADPCMという表現能力を備えております。ソフト開発において重要なファクターとなるOSは、マイクロソフト社が世界に誇る『WindowsCE』をベースに開発されたカスタムバージョンのOSを採用いたしました。『WindowsCE』の、家庭用ゲーム機への標準装備としては世界初となるものであり、これによりソフトデベロッパー、並びにソフトパブリッシャーの皆様に対して開発支援体制を整備・強化し、最高の開発環境を安価にご提供できることになり、その結果ソフト開発効率は飛躍的な向上を遂げます。

以上が一体となった「ドリームキャスト」は、常に最強のコンテンツをお届けしてまいります。

今後は、9月中旬にソフトタイトルの発表を含めたカンファレンスを実施し、10月の東京ゲームショウでは、一般の方々に実際に体験していただきます。発売日直前には「発売前夜祭」として、盛大なイベントを企画しており、その後も全国主要都市での「デジタルサーカス」を開催し、デモンストレーションを行います。そして発売日は11月20日です。どうぞ「ドリームキャスト」にご期待ください!

入交社長による「ドリームキャスト」の紹介から
(一部の内容をセガサターンマガジンにて編集)

最先端の

「ドリームキャスト」は、セガがこれまで培かってきたゲーム機開発のノウハウに加え、日立製作所、NEC、ヤマハ、そしてマイクロソフトという各分野のトップメーカーの技術を結集して開発。家庭用ゲーム機として妥当な２～３万円という価格帯での発売を前提としながら、次世代に対応できる先進的なスペックを実現した。そして、これだけ高性能でありながら驚くほどコンパクトなサイズのボディにも注目が集まっている。

まさに、「夢」のぎっしりと詰まった"ハイパーメディアボックス"の誕生だ。

発表会に集まった国内各社のトップ。

TOP VIEW

コンパクトさは全体の大きさに対するＣＤトップカバー部分の比率からもうかがえる。その中に収められたスペックもすごいが、メインメモリも１チップ64Mビット（８Mバイト）タイプのSDRAMを２個搭載と余裕あり。

GRAPHICS ENGINE Power VR2 ／NEC

サターン以降のいわゆる次世代機と呼ばれたマシンには、3Dグラフィックスを処理するための専用チップが搭載されている。ポリゴンに色をつけたりテクスチャを貼りつけるための「レンダリング処理」を行ってくれるものだ。この機能なしには、たとえポリゴンの計算が速くてもハイクオリティな映像表現はできない。

そこでドリームキャストは、英VideoLogic社とNECが共同開発した「PowerVR2」を搭載し、すさまじい描画処理を実現する。このPowerVR2はまだ製品化されていないものの、詳細はインターネットのオフィシャルの専門サイトですでに公表されている。21日に行われた発表内容とオフィシャルサイトの情報を総合すると、PowerVR2はシングルチップで最低でも毎秒300万ポリゴン/2億ピクセル以上という驚異的な能力を持つ。また、主な追加処理・機能としてトライリニア・フィルタリング、バンプマッピング、VQテクスチャ圧縮などを持つ（各種機能の解説は93ページ参照）。とくにハードウェア処理でのバンプマッピングは、ハイエンドクラスのグラフィックワークステーションでしか実現されていないもので、ゲーム機としてはオーバースペックともいえるほどの、まさに夢のようなチップと言っていい。さらにPowerVR2の機能で忘れてはならないのが「VQテクスチャ圧縮」。ほとんどの人は初めて耳にする処理だと思う。これは、Vector Quantization Comprssionという PowerVR2で追加されたオリジナル処理で、テクスチャ画像を独自の方法で圧縮してテクスチャRAMへ格納する技術だ。非圧縮状態のテクスチャをコンスタントに8分の1程度まで圧縮でき、画像の劣化はほとんど伴わない。圧縮されたデータをメモリに格納するため、大量のテクスチャが格納できるうえ、データサイズが小さくなるのでPowerVR2とメモリ間のデータ転送速度に余裕ができる。これにより、高速なメモリを大量に載せたのと変わらないパフォーマンスを保ちつつコストを下げることができるのだ。これは、PowerVRが掲げる「低コスト高性能」という目標を大きく前進させたテクノロジーといっていいだろう。

このように、PowerVR2には安くて良いものを……という欲張りな要求に応えられるだけのパワーがある。ほんの２～３万円というゲーム機にMODEL3をも凌ごうかという可能性が秘められている。夢のようで夢じゃない。本当のリアリティはすぐ目前まで迫っているのだ。

写真は「Power VR」。進化した第２世代へバトンタッチ。

技術が結集したドリームキャスト

CPU SH-4 /HITACHI

次世代というにふさわしい強力なRISC（リスク：命令制御系を簡素化することで処理の高速化を狙った設計思想）プロセッサ「SH-4」が、ドリームキャストの頭脳として搭載された。では、SH-4の特徴を大まかに並べてみることにしよう。

まず、360MIPSの処理能力。これは既存のゲーム機に搭載されているCPUと比較すれば、そのパワーがわかりやすい。サターンのSH-2が28MIPS、プレイステーションのR3000Aが34MIPS、Nintendo64のVR4300が122MIPS。これを見れば、360MIPSという数字がいかに優れているかが一目瞭然だろう。とくに64ビットRISCのVR4300より3倍もパワーがあるというのは、処理スピードがCPUのビット数と関係しないことの証明でもある。ちなみにSH-4は、32ビットRISCコアを使用した正真正銘の「32ビットCPU」。コンシューマゲーム機では、64ビットや128ビットもの大量かつ高精度なデータを扱うことはほとんどないので、頻繁に扱う16〜32ビットの処理に長けていたほうが全体的なパフォーマンスは圧倒的に良い。今の時代、「○ビットマシン！」という売り文句は死語といっていいだろう。となると、360MIPSという高速処理をどうやって実現したのか気になるところ。1つは、200MHzという高速動作が実現させたもの。さらに、スーパースカラ（複数の命令を同時に実行させる並列処理の一種）という技術で演算のパフォーマンスを向上させている点も見逃せない。次に、128ビットバスのマトリクス演算器（グラフィックエンジン）。これが、128ビットマシンと勘違いされた根本部分だったりする。では、どういう役割りを果たす部分なのか？　今や3Dグラフィックスの表現手法としてすっかりメジャーとなったポリゴンの計算「ジオメトリ演算」（座標演算）を専門に受け持ってくれる強力な演算器で、そのピーク性能は1.4GFLOPS（1.4ギガ・フロップス：毎秒14億回の浮動小数点演算が可能）にも達する。日立によると毎秒500万ポリゴンの処理が可能ということだ。ちなみにマトリクス演算器の内部は、浮動小数点をサポートした32ビットの乗算器が4個並列で内蔵され、一度に32ビットのデータを4つ処理できるという優れもの。誤解のないよう付け加えておくと、ポリゴンの計算においては「128ビット×1」よりも「32ビット×4」のほうが圧倒的にパフォーマンスがいいと覚えておいてほしい。さらに、従来のコンシューマ機では固定小数点しか扱えないがゆえに演算精度が不足することもあった。そのため、ポリゴンの座標がずれて繋ぎ目が離れたり3D空間のパースが歪んでしまうなど、おおよそワークステーションや業務用レベルとはほど遠いクオリティだったが、SH-4がサポートする演算器は浮動小数点型なので、桁があふれて値を切り捨てるといった誤差を生むようなデータ扱いはほとんどない。ワークステーションや業務用基板MODEL3クラスのリアリティが期待できる。そのほか、高度な電力制御機構やモデム、MPEGムービーなどの信号処理ができ、ゲーム機以外の用途にも対応した贅沢なCPUといえる。

OS WindowsCE /Microsoft

これまでゲーム機においてOSはあくまで黒子的役割に徹していたが、ドリームキャストに搭載されるOSは少しばかり様相が異なる。しかしそれも無理からぬ話だ。なにせ、マイクロソフト社が全世界でビジネス的成功を収めるウインドウズファミリーの一員なのだから。

さて、その注目を集めるOSには、ドリームキャスト専用にカスタマイズされたWindowsCE（以下CE）を採用。従来のCEに比べ、必要メモリサイズの縮小、Win32及びDirectX5のAPI（アプリケーション・プログラミング・インターフェース：Windowsのように高機能なOSでは、これがないとプログラマーは多大な苦労を強いられる）の部分導入、ドリームキャスト特有の機能（ビジュアルメモリ用RAM、特殊なグラフィックス処理）などをサポートした拡張APIを提供する。このAPIがもたらす最大のメリットは、プログラマーへの負担を軽減できる点にあり、ソフト開発期間の短縮につながると見られる。

発表会にビデオメッセージで登場したMS社のビル・ゲイツ氏。

基本的にAPIとは、OSやデータベースなどの基本ソフトを使ってアプリケーション（ドリームキャストの場合は主にゲームソフト）のプログラミングをするために必要な「関数、コマンド、ユーティリティ群」のことをさす。プログラマーはこのAPIを使うことで、ドリームキャストのさまざまな機能を比較的楽に扱うことができるのだ。つまりDirectXとは、マイクロソフト社が提供するAPI群の総称だと思えばいいだろう。

ドリームキャスト専用のCEがサポートするDirectX APIには、2Dグラフィック、フレームバッファの管理を行う「DirectDraw」。3Dグラフィックの処理（ジオメトリ、レンダリング）などを扱う「Direct3D」。モデム、インターネットを介したリアルタイム通信をするための「DirectPlay」。コントローラなどの入力装置を管理する「DirectInput」。サウンド出力の制御を行う「DirectSound」。ムービー（MPEG1など）の再生をサポートする「DirectShow」があり、標準仕様のCEに比べ、ドリームキャストが必要とするファンクションを組み込んだ理想的なOSに仕上がっている。逆にCEの軽量化として、Windowsデスクトップ、ボタン、リストボックス、ダイアログボックスなどのオブジェクトを削除した。一方、パフォーマンスの向上や、アプリケーションの信頼性アップという点において大変有効な強化がOSレベルにおいてもなされている。そしてそれらはすべてSH-4の機能を最大限に生かすことで実現されるテクノロジーだ。このことは、プログラマーのメリットであるばかりか、ひいてはソフトラインナップの充実という形でユーザーを喜ばせてくれることであろう。

SOUND PROCESSER /YAMAHA

CPUやグラフィックスチップのパワーはもちろん、耳からの刺激も臨場感を盛り上げるうえでおろそかにできない部分だ。

ドリームキャストは、グラフィックのクオリティと対等にわたりあえるだけの強力なサウンド機能「スーパー・インテリジェンス・サウンド・プロセッサ」を搭載する。音源はADPCMを使用し、32ビットRISCコアを内蔵、384音色の登録テーブルから最大64チャンネルを同時発音できるというハイスペック。この強力なサウンドエンジンはヤマハのイニシアチブのもとに魂が吹き込まれた。ヤマハといえば、メガドライブのFM音源チップの供給やサターンの音源チップ周りを設計したことでも有名である。残念ながら、発表会ではサウンドメモリの容量やエフェクト機能の詳細は公表されなかったが、能力にふさわしいだけのモノが載っていると期待していいだろう。

FRONT VIEW

前面には４つのコントローラー用端子が並んでいる。サターンよりもずっと小型化されたこの４つのコネクタを標準装備したことで、多人数同時プレイによるコミュニケーションの機会が増すことになるだろう。また、コントローラーと文字入力用のキーボードを併用し、チャットをしながら通信対戦をするといった遊び方も考えられる。

背面の右側には電源コネクタが見られることから、本体がこの大きさであるにも関わらず、ＡＣアダプタなどではないことが証明された。左側には電話回線用のモジュラー端子があり、難しい設定なしで通信が楽しめることができそうだ。下の２つはテレビに接続するためのマルチＡＶ端子と拡張コネクタだと思われる。

REAR VIEW

ドリームキャストが新たなコミュ

MODEM (COMMUNICATION)

今までも、さまざまなゲーム機で通信に対するアプローチはされてきたが、お世辞にも成功した例はない。これは、通信環境の整備（電話料金やネットワークゲームのためのホスト局の設置）がままならないのも一因。だが、最大の問題点は、ゲーム機にモデムが内蔵されていないため、新たに通信を始めようとすると出費がかさんでしまうことだろう。この点ドリームキャストはモデムを標準搭載しており、必要以上の出費が抑えられるばかりか、面倒な接続や設定の必要がなく、通信ネットワークの存在をより身近なものにしてくれる。本体の背面にあるモジュラージャックに家庭用のモジュラーケーブル（電話線）を差し込めば、それで日本中、いや世界中の人とネットワークゲーム（通信対戦など）を楽しむ準備が整うわけだ。たとえば、対戦格闘ゲームを離れた人と楽しめたり、RPGでパーティとなる仲間が世界中から集ってプレイしたりと、楽しみ方は無限大だ。もちろん、インターネットだって簡単に満喫することができる。ただし、ドリームキャストはＰＣと違いテレビモニタを使うため、ブラウザ（インターネットへの接続とホームページ情報を表示するためのソフト）もその環境に合った専用の登場が待たれるところだ。

では次に、内蔵モデムの能力について探ってみよう。仕様書には「V.34（33.6Kbps）:V42およびMNP5までフルサポート」と表記してあるが、通信用語が多くてわかりにくい人が多いはず。そこで、ちょっとした解説をしておこう。まずは「V.34」。これはITU-T（国際電気通信標準化部門（略称））が定めたVシリーズ勧告（規定のようなもの）の一種で、毎秒28.8Kビットまたは毎秒33.6Kビットのアナログ信号を伝送するための決まりごとだ。ようするに、V.34＝モデムの通信速度（33.6Kビット/秒）を表す。そして「V.42」は、モデム間通信のエラー訂正方式で、この規定をサポートしていればエラーのない高速な通信が可能となる。雷や高圧電線による小規模なノイズや、AV・OA機器などが発するノイズなどでデータに誤った信号が混入しても訂正してくれる機能を持つ。最後にMNP5。これは米Microcom社が定めたエラー訂正の通信規約で、クラス1〜10まである。MNP5はクラス5にあたるもので、これはエラー訂正ではなく「データ圧縮仕様」のひとつだ。データをそのまま伝送しては毎秒33.6Kビットしか送れないが、MNP5という仕様で圧縮すれば実質的に毎秒33.6Kビット以上のデータ伝送ができる。ドリームキャストでは、これらの機能によって安全かつ高速なモデム通信をサポートする。

これまでパソコンユーザーの特権と思われていたネットワークゲームは、ドリームキャストユーザーの特権にもなるのだ。すでにいくつかの魅力的なコンテンツの準備が着々と進められており、多くのクリエイターがその魅力的な分野の可能性を認めている。「標準搭載」の意気込みは決して伊達ではない。

セガが発表会で上映した“ニューライフの提案”の１コマ。煩わしい手順を踏まずに、気軽に対戦ゲームを楽しめると。

CD-ROM DRIVE

ゲームソフトの大部分がCD-ROM媒体に移行した今、CD-ROMドライブの速度は気になるトピックの1つだろう。発表によるとドライブの回転速は最高で12倍速。ただ、この「最高で」という表現から1つの推測が成り立つ。

CD-ROMの方式には従来のゲーム機で使われてきたCLV方式の他に、CAV方式がある。CAVはCLVと違い、ディスクの内周と外周でモーターの回転速を変えないので、高速なアクセスができる。また、内周と外周でデータ読み出しのスピードが変わるのも特徴だ。そう、CAV方式ではドライブの速度は「最高○倍速」と表記されるのが通例なのだ。このことから編集部ではドリームキャストのCD-ROMにCAV方式が採用されているのではないかと考えている。その場合は、最外周で12倍速、最内周で約６倍速程度と思われる。なお、セガからは制御方式についての正式発表はされてない。

CONTROLLER

「ドリームキャスト」の専用コントローラーは、セガサターンのマルチコントローラーをシェイプアップし、さらに改良した感触だ。方向入力のスティックとグリップの部分のL・Rトリガーはアナログに対応。右側のボタンがこれまでの格闘ゲームに適した6つボタンから4つボタンに変更されている点に、セガとして大英断をしたことをうかがわせている。そして、中央にはスロットが2つ。通常ここには液晶画面を持つ拡張メモリ「ビジュアルメモリ」を装着する。これまでのサターンとは異なり、コントローラー側にバックアップ用メモリを持つことになった。ビジュアルメモリの液晶画面は、パーソナルビュアーとして活用できる。例えば、多人数プレイのゲームをする際、お互いに見せられない情報はテレビ画面とは別に、ここに表示させることも可能だ。2つ目のスロットについては、現時点では明かではないが、メモリ以外の拡張機能(振動パックなど)を併用することも考えられる。

ニケーションを築く

VISUAL MEMORY

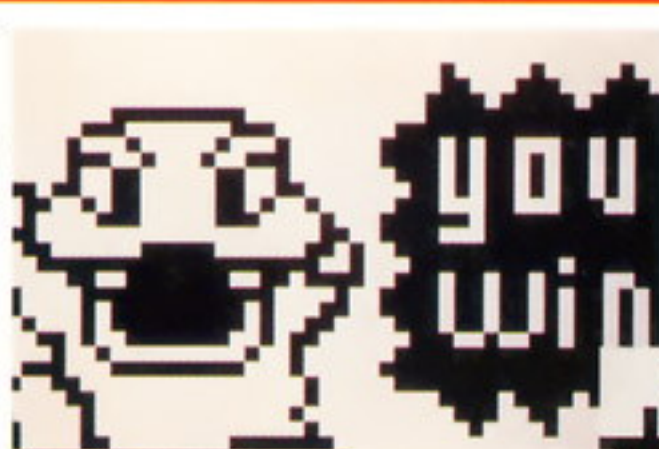
ゲームのデータをセーブする「ビジュアルメモリ」は、液晶画面と操作キー、それに通信端子を持ち、それ単独でもゲームなどが楽しめる携帯情報端末(PDA)になっている。セーブしたデータの管理を、液晶画面を使って独自にできることはもちろん、例えばセーブしたキャラクターデータを、このPDA上で育て、再び本編に戻すといった、本体とビジュアルメモリを連動させた遊び方も考えられる。さらに、ビジュアルメモリどうしをつなげてのデータ交換もできる。つまり、ゲームボーイや携帯ゲームによってスタンダードになってゲームによるコミュニケーションを、さらに一歩進めた形で楽しめそうだ。セガはこのビジュアルメモリに、通信対戦要素のあるゲームを入れ、携帯用ゲームとして発売することも決定。その第1弾が早くもこの夏に登場する。

SPEC

CPU	超省電力型8bit
メモリ	128キロバイト
ディスプレイ(LCD)	48dot(W)×32dot(H)モノクロ
ディスプレイ・サイズ	37mm(W)×26mm(H)
外寸	47mm(W)×80mm(H)×16mm(D)
電源	ボタン電池×2、オートオフ機能あり
サウンド	PWM音源1ch
重量	45g

上部のカバーをはずすと通信用コネクタが。コントローラーと、そしてビジュアルメモリどうしの接続時にここが接点となる。

第一弾はゴジラ

「ドリームキャスト」に先駆け、この「ビジュアルメモリ」が先行発売される。それが、携帯液晶ゲーム「あつめてゴジラ～怪獣大図鑑～」(2,500円)だ。PDAの中で生まれた怪獣を育て、同じ製品どうしをつないで対戦させ勝利すれば、相手のDNAを取り込んで別の怪獣に成長することもあるという。東宝の「ゴジラ」シリーズと特撮シリーズに登場する怪獣たちが総登場するため、「怪獣大図鑑」を完成させる楽しみも。

全国の「GODZILLA」上映館にて7月11日より先行発売。続いて各ショップでも。

これが ドリームキャストの実力!

無数の街並が建ちならぶ巨大な空間がリアルタイムに自在に動く!!

「ドリームキャストでどんなことができるか、その例をお見せしましょう」。そう入交社長が語る中、暗がりの中から姿を見せてくる1つの孤島。海に囲まれた陸地の中心には、高くそびえ立つ塔が1つ。

セガを代表するクリエイターの1人、AM2研部長の鈴木裕氏が、たった10日という短い期間で、3人のスタッフとともに作り上げたというこのデモは、静かに実演が始められた。塔の周囲を取り巻く無数の建物と街並みは、入交社長の操作とともに自由に動かすことができ、あらかじめ作られたムービーではなく、リアルタイムに表示されているCGだと明らかにされる。手元の操作で、自由自在に街の内部に近寄れる様は、ドリームキャストの実力のほんの片鱗を見せつけてくれる。1つの巨大な街が、すっぽりとモニターの中に存在する。そんなデモは、ドリームキャストの実力と無限の可能性を示唆してくれたのだ。今回はその制作秘話と当日の模様をお届けしよう!

鈴木裕氏自らが、初期のイメージラフ画を描いたという「塔」と「街」。TVアニメの「バビルII世」が好きだったという鈴木裕氏のイメージが膨らんだ空間だ。

壇上のドリームキャスト実機を手に、左へ右へ、手前へ奥へと街並みを動かして見せる入交社長。これだけのモノが10日で作れるという、手軽な開発環境は注目だ。

Scoop COMMENT!

たったの10日、3人のスタッフでここまで作れる!!

セガAM2研部長
鈴木 裕

「ドリームキャストは、今までにない可能性を秘めています」と語るのは、おなじみAM2研部長の鈴木裕氏。ドリームキャストでの今後のAM2研の予定は、セガサターンの時同様、今から期待していてよさそうだぞ。

その実力はMODEL3基板以上のパワー

――発表会の当日、入交社長が動くデモが上演されたあと、引き続き公開されたもう1つのデモンストレーション。まったくゼロの状態から開始して、約10日で作り上げられたという「バベルの塔」を題材にしたデモは、いかにして作られ、その見どころはどのへんにあるのか? 詳しい話について、今回のデモの制作を指揮したAM2研鈴木裕部長に直撃した!

これでドリームキャストの底力の片鱗が見えてくるぞ。

鈴木■今回のデモンストレーションは、ドリームキャストの発表会用に何か作れないか?ということで、発表会(5/21・木曜日開催)のある週の、前週月曜日からスタートしました。その時点では、何をやるかも決めていませんでしたから、まったくゼロの状態から、月曜日に白紙でスタートした感じだったわけです。今回のスタッフは、AM2研の開発スタッフではなく、CS(コンシューマ)研究開発部の方の中から優秀な方を、私から指名させていただいて、その場で初めて一緒に仕事を開始しました。題材は、僕が「エイトマン」や「バビルII世」とかが好きなものですから(笑)、それじゃあバベルの塔を作ろうということになりまして、最初に僕が絵コンテとラフを描いてイメージ作りがスタートしました。そこから開発作業を始めて、約10日間。この短期間の中で、デザイナーが1人、プログラマーが2人という少人数でこのデモを作り上げることができたわけです。

ちなみに、この映像は、発表会の当日に社長が実演していた通り、ドリームキャストの実機上で、リアルタイムに動かしているものです。製作期間が10日しかなかったので、だいたいこれでハードの能力の半分ぐらいを使っている感じでしょうか。今回はクリッピング(※画面に表示されていない部分の映像を省略し、処理負担を軽減すること)なしで、これらすべてがリアルタイムに表示されています。ですから、見えていない

デモンストレーションを徹底検証①

「バベルの塔」の実力!

ドリームキャストの実力を見せた2つのデモ。まずは鈴木裕作「バベルの塔」のデモを徹底検証&解説するぞ。

300万ポリゴンのパワーを見よ!!

今回のデモは「製作期間が10日間という短期間」だったせいもあって、本来行われる「クリッピング処理」なども全然行われていないという。だが、そんな状態でありながら、楽々とこれらの巨大な街並みを表示しているところに"300万ポリゴン"表示できるというドリームキャストのパワーを感じることができる。また、鈴木裕氏のイメージを見事に映像化してみせたのが「パンツァードラグーン」シリーズを担当した楠木学氏なのも見逃せない。セガ全社的な"夢の共演"。それもドリームキャストの特徴なのかもしれない。

◀第2CS研究開発部
楠木 学

最新作「AZEL」をはじめ、同シリーズを担当した実力派デザイナー。今回もその実力を見せてくれた。

「鈴木裕さんとの仕事はプレッシャーも大きかったですが、今回は、みんなが初めての顔合わせだったにしては、それぞれがいい緊張感を持って、いい仕事ができたと思いますね」と語る楠木氏。細部まで作り込まれた街並みは新たな"夢"へのプロローグとして、十分な手応えを感じさせてくれる。

十字キーの操作によって、自由自在に街の中を空中探索できるこのデモ。塔の上から街を見下ろす迫力は、画面上で実際に操作してこそ実感することができる。

1つ1つの家並みがキチンとモデリングされているこのデモ。驚くほど精緻に作り込まれた巨大な1つの"街"は、鈴木裕氏の作品としては、珍しい"ファンタジー色"を感じさせてくれることにも注目したい。このへんは、鈴木裕氏の今後の新作にも何か関係してくるのかもしれない。光と時間を感じさせてくれる空間は存在感抜群だ。

デモンストレーション「バベルの塔」STAFF

ディレクター:鈴木　裕（取締役　第2AM研究開発部・部長）
デザイナー:楠木　学（第2CS研究開発部）
プログラマー:安藤　隆（システム研究開発部）
プログラマー:斎藤　智昭（システム研究開発部）

建物の裏側の家も全部クリッピングなしで描かれているんですね。それでいて、これだけの描画をドリームキャストは実現しているわけです。

——色や光源が変化したりして、非常に綺麗な感じがしますよね?

鈴木■発色はすごくいいですね。ドリームキャストは、すごく発色がいいですよ。普通これぐらいのCGをその手のCG業者に依頼すると、3分ぐらいで1000万円や2000万円かかったりするものなんですが、これが1週間から10日間程度で、なんの準備もなしにできてしまうわけですから。どれだけ開発環境が快適で、簡単なのかが、業界関係者の方でなくても、わかってもらえるんじゃないでしょうか?

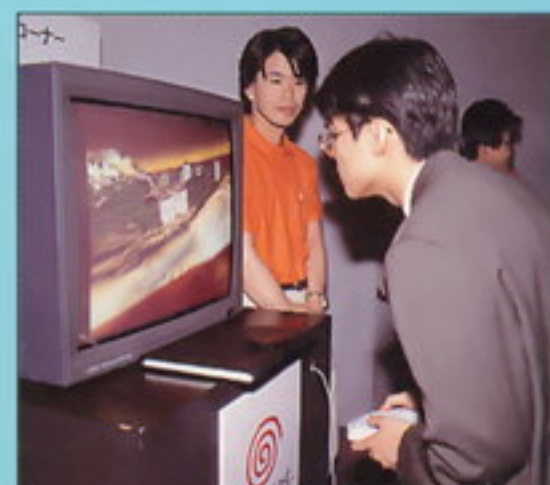
——プレスリリースのスペックでは、秒間300万ポリゴンといった表示がありましたが、あれは?

鈴木■このデモが100万ポリゴン程度だとすると、これの3倍は平気で出すことができます。実際には、いろいろな処理がかかりますので、ポリゴン数の最高値を言ってもあまり意味はないのかもしれませんが、ピークだけで言うのなら、ドリームキャストは、300万〜350万ポリゴンは出せますよ。逆にこれぐらいの量のポリゴンがMODEL 3で動いていた例は、あまり見たことがないですからね。

——それでは、MODEL 3基板どころの騒ぎではないスペックなんですが…。

鈴木■確かにMODEL3どころの騒ぎではないかもしれませんね。もともと、このドリームキャストの設計自体、目標の最低ラインの1つとして、MODEL 3で作られるゲームをストレスなしで、移植できるという基準がありましたから。ですから、最初に目標としていたラインは、軽々とクリアしているハードだと思いますよ。また、今回のハードは純粋に3Dに特化したハードではありますが、2Dのゲームであっても、要はZ軸をゼロにして演算すれば2Dになりますからね。2Dをやりたいのなら、ポリゴンをスプライトとして使えば、2Dのゲームも楽に移植できます。しかもZ＝0だから、計算の負荷が3Dよりも少ない分、2D専用ということならば、もっと表示はできるはずです。ただ、1つ言いたいのは、本当にスゴイかどうかは、私が口で言うよりも、皆さんがその目で見て確かめて決めてくれればいいと思います。

——性能1つとっても、いろんな可能性を秘めているこのドリームキャスト。これを使って、どんなゲームができるでしょうか?

鈴木■とりあえず、クリエイターの方がやりたいことはほぼカバーできるスペックになっていると思いますよ。逆にできないことが少ないハードなんじゃないでしょうか? まあ、人が何十人も動き回るスポーツゲームはちょっと大変かもしれませんが、少なくとも、従来型のゲームはすべてカバーしているでしょう。逆に新しい何かを見つけだすのが、私たちの使命なんじゃないでしょうかね。

発表会当日に、会場の一角で実際に体験することのできたこのデモ。街の奥深さが凄かったぞ。

デモンストレーションを徹底検証②

ドリームキャスト驚異のCG世界！

5月21日は歴史的記念日 史上初(!?)CGになった入さん

まさに入交マジック!?

ドリームキャストの持つ多才な表現能力を紹介するために用意されたデモンストレーション「featuring IRI-San」。「セガの入交です。ドリームキャストは、こんなことも、あんなこともできるんです」"CG入さん"が次々と姿を変えて、画面からこう語りかけてくる約3分のデモは"親しみやすいセガの新社長"像を与えてくれる。デモの詳細と見どころを紹介しよう。

featuring IRI-san

発表会で自分の分身を動かして見せる"入さん"。こんなおちゃめな社長は世界でもこの人だけ?

このデモの制作はおなじみソニックチーム。プロデュースは「セガラリー」の水口哲也氏ら。製作期間は約3週間とか。

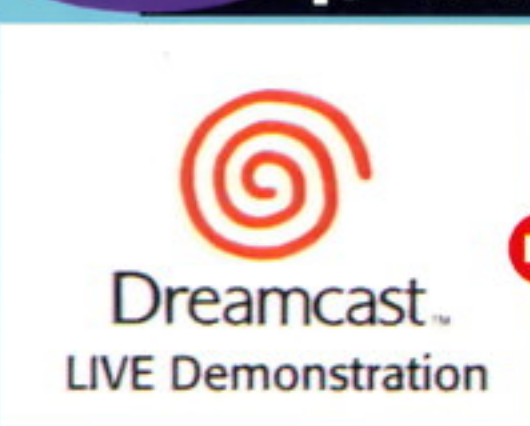
デモンストレーション STAFF
「Dreamcast Live Demonstlation featuring IRI-san」

アクター：入交　昭一郎（社長）
プロデューサー：水口　哲也（プロデュース1部）
デザイナー：大島　直人（第3CS研究開発部）
プログラマー：松本　卓也（第3CS研究開発部）
テクニカル・スーパーバイザー：マイケル　アリアス（ソフトイメージ）
スーパーバイザー：中　裕司（第3CS研究開発部部長）

誌上Live!!
ドリームキャスト デモンストレーション その内容を完全公開！

5月21日の発表会以降、テレビニュースや各報道番組などで、ひっきりなしに流されていたドリームキャストのデモンストレーション「featuring IRI-san」。約3分のデモだけに、さすがにテレビでもその全部は観れなかったよね？というわけで、今回は、サタマガがその内容を一気に大掲載！「それぞれのシーンには、ちゃんと1つ1つ各種エフェクト等が効果的に演出されているんですよ(中氏)」というその内容。さて、じっくり観入ってもらいたいな。

Scene1 [オープニングタイトル] 渦巻きマーク～入さん登場まで。

Dreamcast LIVE Demonstration

例の渦巻きから順にタイトルが浮かび上がる。最初の演出はシンプル。

入さんの写真が、突然にゅ～っと顔が突き出てきてビックリ。一体何!?

Scene2 [2D→3Dへ飛び出す入さん] まずは入さんのナレーション!!

なんと正体は写真から飛び出した3D入さん。首部分は渦巻きマーク。

Now I'd like to show you all wonderful "Dreamcast" will be.

「こんにちは！入交です……」英語の字幕スーパーがワールドワイドだ。

Scene4 [町で大暴れする入さん] 七変化に続いて見所シーンなのがココ。ヘリコプターが飛び交う夜の都会を3D入さんが大暴れだ。もう誰も彼を止められない!!

飛んでいったゴルフボールの先にはまたもや入さんが。頭でカップイン。

突然競りあがる街をバックに、2台のヘリが登場。入さん大ピンチか！

だが慌てず入さん、火を吹き出し逆に大暴れ。今度は街が大パニック!!

街から飛び出し、一人たたずむ入さんに特別友情ゲストが一瞬だけ登場。

入交社長が自ら"夢"を実演!!

テレビなどでも放映されていた入交社長の顔がCGになったデモ。そこに見る性能の可能性と制作秘話を紹介!!

SPECIAL INTERVIEW ① "夢"を演出したスタッフらが語るドリームキャスト

プロデュサー（CS）
水口 哲也

「セガラリー」をはじめ多数の名作を生み出した名プロデューサー。かつて情感デザイン研究室室長を務めた経歴も持ち、映像CGの知識も豊富。今回からCSの開発に参加。

これからは性能や技術ではなく冒険力がカギ

社長の入交を動かす！ という今回のユニークなデモ（笑）を作ることになったきっかけは、うちの広瀬（セガ特別顧問）から「今回の発表会を盛り上げるイベントとして社長を動かしてみたいんだが、どうだろう？」という一言からでした。ハードの性能や技術的な面のアピールではなく、ドリームキャストがいかに素晴らしいマシンであるかを伝えることが今回のデモのコンセプトだったんです。

長らくAMの開発に携わってきた僕の目から見ても、ドリームキャストはすごい、という感触を得ました。今までのゲーム機はハードとともにスプライトからポリゴンへとCG技術が進化していきましたが、これは逆を言えば"リアルなものが良いゲーム"という錯覚があったと思うんです。でも、ドリームキャストという卓越したCG性能を持つマシンの登場によって、これからはリアルさの追及だけでなくゲームのアンリアルな表現や面白さをいかに突き詰めていくか、といった"クリエイターの冒険力"が再び問われてくる時代になると思います。私自身開発者として、技術におぼれず、「面白い作品」を作ることに集中しなければ、とも思ってます。

今回のデモを作り終えて感じたことですが、まだハードがプロダクト段階でありながら、短期間でここまでのデモをお見せできたという性能とポテンシャルに驚きました。11月20日の発売日に向けて、これから我々の忙しくなる時期ですが、大幅な開発スピードの短縮が可能な環境も整いつつあります。セガのドリームキャストにぜひ期待してください。

Check Point 開発チームが語る「Featuring IRI-san」裏話

全社的なプロジェクトの一環として進められた今回のデモは、セガの内外から様々な部署が参加している（モデリングのスキャナーにはAM２研、プログラムはCS３研）。ただ、開発途中は様々な試行錯誤もあったようだ。「最初に行ったキャプチャーはリアルなモデリングデータだったんですが、人間の顔の表現をリアルに見せただけでは楽しさが伝えられなかったんですね（水口氏）」。最新のCG技術を見せつつ、誰もが楽しめる内容となったのは、こうした試行錯誤の末に生まれたものだったのだ。

「最後に出る（上の）メッセージは、映画好きならわかるはず（水口氏）」。元ネタわかるかな？

3D&フェイスキャプチャー

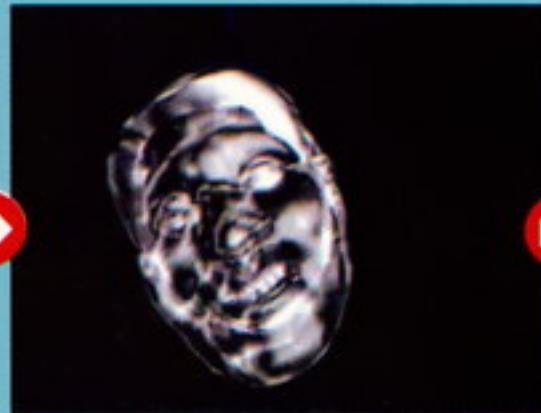
入交社長のモデリングは、AM２研にある最新のキャプチャーシステムが使用された。計３回行われた今回の収録（声録りも含む）は、もともと気さくな入交社長自らが乗り気だったため、非常に楽しい雰囲気だったようだ。が、その裏では「アテレコのセリフをより自然に語ってもらうため、その場の雰囲気を和らげるのに一番苦労しました（水口氏）」とも。入さんの笑い声も必聴モノだぞ。

モーションキャプチャーを体験後、完成したそのデキには入さんも感激したとか。

Scene3 [入さん七変化!!]

「今から皆さんにドリームキャストの素晴らしさをお見せします」とのナレーションから始まる、入さん七変化ショー。ここではドリームキャストが見せる映像表現の数々を堪能しよう。でも、メッキ入さんはちょっとコワイかも。

入さんの周囲を飛び交う光。４点光源同時処理＆環境マッピングの嵐！

反射光エフェクトの金ピカ入さん。MODEL３の映像表現が今ここに！

従来よりもなめらかに動く半透明ポリゴン入さんに変化。コワイっす。

「こ～んなこともできます」と気楽に話す入さんが、モーフィング開始。

ゴルフボール変化で回転中。ドライバーに打たれナイスショット入さん。

Scene5 [分身・拡大縮小の入さん]

ココまで来たら何でもアリ。

「とまあ、こんな感じで……」とトボけた感じで話し出す入さん。無敵。

拡大縮小する入さん顔のまわりに、多数の仲間が!! 同時多数に表示も可能!!

Scene6 エンディング・ロケット入さん(!?)

最後はカッコ良く(!?)、高らかに笑う豪快入さんが見られるぞ。

「セガは変わります！」と言う勝利宣言後、ウインク。カッコイイかも！

「それでは皆さんゴキゲンヨウ！」突如首の下から炎を吹き出す入りさん。

高らかな笑い声を後にし、飛び去る入さん。この後、エンディングへ。

セガが全社をあげて実現!!

SPECIAL INTERVIEW ② あのソニックチームも"夢"へ走り始めた!!

歴代のセガCSハードで傑作を次々と生み出してきたセガの顔。新ハードでは「PDAやモデムを使った作品を作りたい」との発言も。

CS3研部長
中　裕司

開発中のゲーム？　ありますけど内緒です(笑)

今回のプロジェクトでソニックチームは、アニメーションやモデリングに大島、ソフト面で松本、スーパーバイザーとして僕の3人が全面的に参加しました。デモの制作には、「せっかく社長をモデリングするんだからとことん遊んでしまおう(笑)」というノリで、全員でどんどんその中味を決めていきました。もちろん、社長に対して（モデリングされた顔を）引っ張ったり遊んだりするのはいいのかなぁ…という話もあったんですが、それをあえてやってこそ面白いんじゃないかと決まりました。この時にはオマケで僕の顔もキャプチャーしてもらったりしたんですが（笑）、制作開始時に驚いたのは、開発環境がすでにある程度整っていたことです。これは実験データの研究に参加してくれたマイケルアリアス（ソフトイメージ社）の力も大きかったのですが、3週間の制作期間といっても、最初の1週間は「どこまで人の表情を表現できるか」といった研究にあてられたので、実際の制作期間はもっと短かいんです。とは言えキャプチャー作業時は僕の顔を取り込んで使ったり、僕の顔に広末涼子ちゃんのテクスチャを貼って遊んでみたりと（笑）、楽しく進めることができました。今回使われているCGですが、このハードでしかできない様々な機能が満載です。でも、技術ではなく楽しさを感じてほしい。そんな新しいセガに期待してほしいですね（笑）。

What's "SONIC TEAM PRESENTS"?

サタマガ読者のみんなには、もうおなじみの〝ソニックチーム（セガ第3CS研究開発部）〟。セガの顔である「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」を生み出した天才プログラマー中裕司氏とデザイナーの大島直人氏らが所属する、セガCS最強の精鋭チーム。セガサターンでは、「ナイツ」「バーニングレンジャー」などを手掛け、常に"夢"と"希望"を追い求めている。大島氏の発言からすると、セガの新ハード「ドリームキャスト」でも早くも何かやっていそうだけど……？

今回のデモの途中でほんの一瞬〝入さん〟の顔の回りに出現するソニック。「いちおう、ソニックチームが作ったんだという自己主張もちょっと入れてみたんです（笑）」と中氏は語るが、時間がなかったにしてはモデリングがよくできてるなぁ……。そんなサタマガのツッコミは、軽く笑ってごまかされたけど、もしかして新作の可能性も……？

このモデリングを見よ!!

中氏と並ぶ、ご存知「ソニック」の生みの親。会場では「今回のデモはドタバタで作ったんじゃなくて、ちゃんと以前から他もやっていたんですよ」と意味ありげな発言も。

CS研究開発部
大島　直人

今まで不可能だった質感表現ができる！

ドリームキャストでモノを作る作業は本当に面白かったですね。今回のデモの制作で、最初に3Dデータが上がってくるのを待っていたわけですが、取り込んだデータが僕の手元に来たのが、発表会の3日前だったんですね（笑）。逆に言うと手元に届いてから画面上できちんと完成させるまで、3日間ですんでしまったわけです。ですから、新ハードはサターンの当初と比べると、開発環境が非常に充実してますし、これからもさらに強化される方向にあると思います。デザイナーの立場としては、今後モデリング後の表現方法や演出の加工に時間や労力をかけられるぶん、より質の高い作品を仕上げられるのではと考えています。

あとこのハードの真のすごさは、質感表現なんですよ。今まで全然できなかったこともたくさんありますので、今後はどれだけユーザーに対してインパクトを与えられるのか、ぜひ試してみたいですね。あと、次にこうした機会があれば……もっと美人なモデルさんでリアルなものを作ってみたいなぁと思います（笑）。

テロップにも流れた通称ソニックチームの〝スーパープログラマー〟。その腕前は「ナイツ」や「バーニング レンジャー」でも実証済みだ。

CS研究開発部
杉本　卓也

本当にこんな短期間で完成したんですよ

ソフトの研究期間を含めると3週間の短いプロジェクトでしたが、僕にとっては実際に最終データが届いてからの残りの作業期間は2日間のみ（笑）。発表会場でモバイルしながらリハーサル中にコンパイル、というタイトな状況だったんです（笑）。ただ、そんな短期間にも関わらず満足のいくレベルのものが作れました。

今回の作業を終え、個人的には「バーニング レンジャー」のような流れのゲームをまた作ってみたくなりましたね。あの作品はプログラム技術的にいろんな工夫を施してできあがったものなんですが、新ハードではサターンで苦労した演出が簡単にできてしまう。時間をかけずに作れるという意味でなく、今までの時間が短縮できるぶん、さらに面白いコンセプトの作品を表現できるはず。プログラマー冥利につきるハードです（笑）。

今世紀最強のCG表現力を検証!!

まさに今世紀最強の映像表現を獲得したドリームキャスト。さりげなく使われている特殊効果を解説しよう。

検証 ドリームキャスト驚異のCG能力をチェック！

ワークステーション級の性能を手軽に実現

見た目はコミカルな入さんのCGデモだが、この映像で使われているCG技術をよーく見てほしい。……実は、ここで使われている映像処理機能の凄まじさは、従来のゲーム機のみならずCG業界でも最先端の技術が投入されているのだ！　これを実現するのが、ドリームキャストと同日に発表されたPowerVR 2 と呼ばれるグラフィックスエンジン。これにより、ドリームキャストはCGワークステーションと同じく高性能グラフィックエンジンが高駆動のCPUの画像処理を肩代わりする“集中処理型”のアーキテクチャとなっているのだ。現在公表されている映像処理機能の数々は右で説明したが、CPUに内臓された128bitグラフィックエンジンの組み合わせで、その能力はさらに加速されることは間違いない!!

光源の位置で変化する光や影を容易に表現する、モディファイア・ボリューム。これも最新技術。

この画面だけ見ても「複数の光源処理機能に加え金属・ガラス表現、半透明ポリゴンやモーフィングが実に簡単にできる（水口氏）」ことがわかる。

「単純に比較はできないが、例えばペンティアムⅡの400Mhzマシン+3Dアクセラレータといった現状の最高ランクのマシン環境でも、画像処理機能はドリームキャストにはかなわない(中氏)」。その能力はまだ未知数だ…。

・Bump Mapping　（バンプ・マッピング:凹凸の生成）

バンプ（凹凸）となるデータをテクスチャに与え高度なライティング計算を行うことで、フラット（平面）なポリゴンモデルを“あたかも凹凸に見える”テクスチャに見せる機能。デモでは回転するゴルフボールの表現に使われている。現時点では最新テクスチャマッピング技術のひとつ。

・Fog　（フォグ:霧効果）

視点から遠くにあるオブジェクトほど“かすんで見える”効果を出す機能。「VF 3」の葵ステージで使われる白い霧の表現などがそれにあたる（視点から遠い背景ほど白の色加算+コントラストを低下させる）。デモでは入さんが火を吐くシーンで、ビルの遠近感表現に使われている。

・Alpha-Blending　（アルファ-ブレンディング:半透明効果）

ある物体に違う物体の色を光学的に合成することで、半透明物体を表現する処理で、ドリームキャストでは無透明～256段階のブレンディング処理が可能。入さんの顔が金メッキされたり、透明になったりするシーンで使われている。「VF 3」のデュラルの透明化処理（？）が有名。

・Mip Mapping　（ミップ・マッピング:ポリゴンとの距離に合わせたテクスチャの自動切り替え）

ポリゴンを拡大・縮小させても画素（絵）が崩れにくくなる処理。具体的には1／16、1／4、等倍、4倍といった大きさの異なるテクスチャを用意しておき、ポリゴンの現在表示率にもっとも近い大きさを自動的に選んで張り替える。分身、拡大・縮小する入さんのシーンで使用。

・Tri-Linear Filtering　（トライ-リニア・フィルタリング:バイ-リニア・フィルタリングの並行処理結果を加重平均してテクスチャとして使用）

物体にテクスチャデータを拡大・縮小して張る際、そのイメージをできるだけ損なわないよう周囲2カ所の色を使って補完色を作成して自然に見せる機能。1回この処理を行うことをバイ-リニア・フィルタリングと呼ぶが、ここに載せたのはさらにもう一度補完処理を行う高機能版。

・Anti Aliasing　（アンチ・エイリアシング:輪郭に生ずる「ギザギザ」を滑らかに処理するフィルタ機能）

コントラストがはっきりしたピクセルの境目で特に目立つギザギザ（ジャギー）をなめらかに見せるため、互いの色をなじませる処理。デモでこの処理がどう使われているかを知りたい場合は、入さんの髪とおでこの間を見てみよう。中間色が使われなめらかに見えているはずだ。

・Environment Mapping　（環境マッピング:周囲の環境が映ったテクスチャをオブジェクトに貼り込む機能）

ポリゴンモデルの周囲にある環境（風景など）の色や輝度を計算し、そのデータをテクスチャに反映させることで映り込んだかのような効果を出す。ほとんどの場合は簡単なレイ・トレーシング（光の軌跡の計算）をすることで実現し、デモでは4つの光点に照らされる入さんに使われる。

・Specular Effect　（反射光エフェクト:オブジェクトに光沢を施す機能）など

ポリゴンの表面に光沢を与え、メタリックな物体表現に最大の威力を発揮するハイライト処理。グーローシェーディングでは不可能な反射光の中心表現が可能で、光沢を与える反射光源に光の色・強さを指定することで質感を変えることも自由自在。MODEL 3の金デュラルが有名。

総括 セガは最新のCG技術を「さりげなく」使いだした

ここに紹介したドリームキャストの映像表現能力は、正直なところ、まだそのほんの一部と見ていい。「まずは一通りの特殊効果をいろいろお見せした感じですね。これらの表現は、どれも今までハードで見せようとすると、ものすごく苦労するものなんですよ。でも、ドリームキャストだと、本当に手軽にこれらが作れてしまうんです(中氏)」。今回の記事では、各CG表現能力を詳しく解説してみせたが、じつは発表会の会場においては、これらについての詳しい解説はまったくされなかったのである。「これはバンプマッピングで、これは……、なんて解説も当然できたんですけど、今回はそんな高度な技術も“さりげなく見せる”ことにしました。詳しく見ると本当にスゴイことをやってるんですけどね（中氏）」。ドリームキャストの新しい時代に、セガ自体も変わろうとしている。そんなひとコマが見えるのが、この“featuring IRI-san”なのだ。

発表会の会場では大島氏らが来場者に解説。実機実演も好評。

海外メーカーも強力にバックアップ!!

ソフトメーカーは何も日本だけじゃない。ここではセガとガッチリとタッグを組んだ海外メーカーの意気込みを掲載していこう!!

海外には、作品の持つ独特のテイストで、日本でも根強い人気があるゲームを生み出しているメーカーや、高い技術力を武器にアーケードの移植作品を手がけているメーカーが数多くある。多彩なテイスト、多彩なジャンルを充実させていくためには、彼ら海外メーカーのバックアップなしには、考えられない。特に昨今取りざたされる通信ゲームも、ヒット作は海外PCゲームに多い。そこで、ここでは発表と同時にセガ「ドリームキャスト」とタッグを組む海外メーカーを紹介、その意気込みを掲載していこう。残念ながら、具体的なタイトルや発売時期までは発表にはならなかったが、その熱意は十分に感じられるハズだ!!

今回参加した5メーカー

- ●Appaloosa Interactive Corporation
- ●Argonaut Software Ltd.
- ●Bizarre Creations,Ltd.
- ●Red Lemon Studios Limited
- ●No Cliché

セガに集まった海外メーカーの面々。日本のメーカーでは思いつくことのできない作品をドリームキャストでも制作してほしい。

●Appaloosa Interactive Corporation

ドリームキャストは、夢を共有できるマシンだと思います。昔から、人間はいろいろなものを創り出してきました。たとえば、それが物語だったら、小説として出版されたり、テレビドラマとして作られたりと、メディアは変わってきましたが、我々人間が築いていくものは、これからも変わらないと言えるでしょう。変わりゆくメディアの中で、新しいメディアとなるのがドリームキャストではないでしょうか。

抽象的な説明になってしまいますが、現在、広大なフィールドでいろいろなものを捜しまわりながら進めていくアクションアドベンチャーゲームを開発中です。このゲームのキャラクターには、100種類以上の面白い動きが用意されています。今回のゲームでは現実世界では実現できないことを体験できると思いますよ。今回のドリームキャストの戦略の1つとして、幅広い年齢層にソフトを提供していくことがあります。特に、若年層や女性にアピールしたいですね。

セガハードには、アメリカでジェネシスが大成功している時にいくつかタイトルを作ったことがあります。セガは粘り強く、根気強く、決してあきらめないという点が、我が社に似ていると感じています。

オンラインゲームにも注力!

これまでもセガ、コナミ、EAなどにソフトを提供。代表作は、セガユーザーには有名な「エコー・ザ・ドルフィン」シリーズ、「ザ・ロストワールド ジュラシック・パーク」など。また、オンラインゲームにも注力。1997年7月にAppaloosa Onlineを設立している。

特に若年層や女性を含んだユーザー層にアピールできると語っていた。

「スカイ・ターゲット」のサターン移植も手がけた。

●Argonaut Software Ltd.

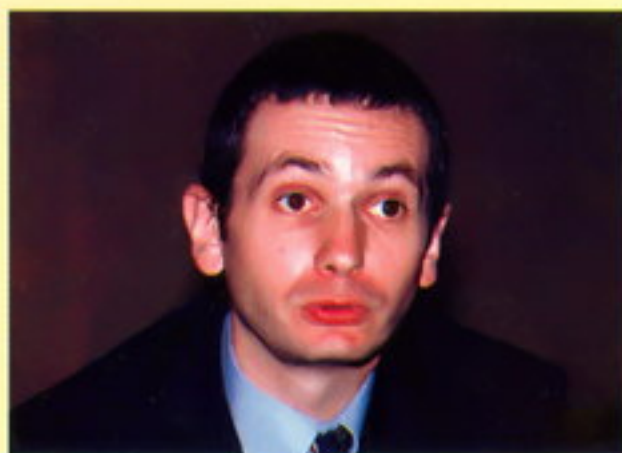
「Croc」。得意の3D技術が新世代機でどう花開くか?

アーケードを超えるシューティングゲームの開発に取り組んでいます。多様なステージ、ミッションがありまして、1回のプレイですべての展開を見ることはできません。ドリームキャストのおかげで非常にリアルな動きや光源などが表現できるので、リアリティあふれるゲームができると思っています。家庭用ゲーム機で楽しめる、一番すばらしいシューティングゲームに仕上げるつもりです。

従来のゲームマシンは、表現能力に限りがありました。プログラマーが考えていることを表現しようとしても、技術の制約上できなかったのです。ドリームキャストはリアルな映像でプレイヤーを楽しませてくれるのではないかと思いますし、ゲームデザインやプレイスタイルも革新的なものになると確信しています。3D技術に関しては、自信を持っています。新しい3Dエンジンを増やしていきたいですね。

ドリームキャストで、セガが欧米のマーケットリーダーになってくれると信じています。その手助けになることなら、何でも協力するつもりです。特にアーケードの分野で優秀なセガと、常に技術の限界を超えようとがんばっている我が社の関係は、お互いにとって意味のあるものになると思います。

チップも作れる技術力

ソフトウェアとチップなどハードウェアの開発部門を持つイギリスのディベロッパー。その技術力の高さは、NINTENDO64の「Starfox64」の内部チップを開発したことからもうかがえる。その他、「Croc」「Creature Shock」などが代表作。3D作品を得意としている。

ドリームキャストでは、シューティングを開発中ということを発表した。

●Bizarre Creations,Ltd.

現在ドリームキャスト用に開発している作品は、実在の都市にそっくりの仮想空間の中で行われるレースゲームです。レースゲームといっても、周回を重ねて他の車と競争するという、ありふれたものにするつもりはありません。市街走行というシチュエーションを生かした、非常に自由度の高い、3Dならではのレーシングゲームになります。今は開発段階なので、ゲーム画面を公開することはできませんが、近い将来、みなさんにお見せできるだろうと思います。

かつてはマーケットが違うということで、家庭用ゲーム機の開発現場とPC用ゲームの開発現場は分かれていたのですが、ドリームキャストではその垣根がなくなっていくと考えています。すばらしいグラフィック、サウンドなどを兼ね備えているドリームキャストは、これまでにない家庭用ゲーム機になることでしょう。

ハードの立ち上げ段階からゲームを開発することで、その機種の強みを出していくことが我が社の信条です。映像と音声、ハイエンドのPCで培った技術には自信を持っています。自分たちでデザインしたオリジナルゲームを生み出していきたいと思っています。

大ヒット作「F1」の開発元

社員数20人と会社の規模こそ小さいが、PSの大ヒット作「F1」(販売はシグノシス)を発売し、昨年の欧州年間チャート2位に入る200万本、同「F1 97」も100万本を越えるセールスを記録した。今回、ドリームキャストでも街道を舞台としたレースゲームを制作中。

今まで培ったハイエンドPCの技術をドリームキャストでも生かしたいと語る。

今回は自由度が高いレース、とのこと(写真はPC版「F1」)。

●Red Lemon Studios Limited

これも彼らが制作した「Tartan Army」(販売はEidos)。

スタッフ全員が若いので、ゲームユーザーの立場に近い、市場に密着したゲーム開発ができることが我が社の強みです。もちろん技術的にも自信を持っています。

今、開発しているのは、「DOOM」のような自分の視点から見た感じの3Dのアクションアドベンチャーです。このタイトルに使っている技術の1つに、モーションキャプチャーがあります。モーションキャプチャー自体は目新しい技術ではありませんが、このゲームでは人間の動きだけでなく、人が着ている服にもモーションキャプチャーを取り入れているのです。例えば、スーツにシワが寄る、というような表現も可能にし、非常にリアルな動きを出そうとしています。

我が社では、ゲームを一番大事にしています。セガも我々と同じように、ゲームというものを大事にしてくれる会社だと思いますし、ドリームキャストは今まで自分たちが培ってきた技術をフルに生かせる場を与えてくれると思ったので、セガと契約をしました。ドリームキャストは、次世代の新しいゲームをこの世に送り出してくれるマシンだと確信しています。

技術力は欧州トップクラス!

技術力だけではなく、市場に密着したゲーム開発ができると力説。

ヨーロッパでは技術力トップクラスと知られる、Gremlin Interactive社から独立したディベロッパー。もちろん、その彼らの技術力も折り紙つきだ。代表作は「Actua Soccer」「Euro96」「Loaded」などがある。研究開発部門は現在18名だが、ドリームキャスト参入にあたり規模を拡大していく予定らしい。

●No Cliché

ドリームキャスト用の3Dエンジンや、煙や炎などの特殊効果を簡単にできるエディターのようなものを製作中です。そういったツール面から整備することで、ゲームをより簡単に提供できるようになります。我々は、このような基礎技術の開発を得意としています。

ゲームの開発では、現在、2つのラインが動いています。1つは若年層をターゲットにしたアクションゲーム。子供たちが遊びたいと思っているものが、架空の空間で現実になるようなものです。もう1つは、ホラーアクションアドベンチャーです。「Alone in the Dark」ではないのですが……。これらのタイトルでは、モーションキャプチャーの技術を使って、キャラクターのリアルな動きを表現したいと思っています。

我々はゲームクリエイターとして多くの夢を持っています。しかし、従来のゲーム機ではその夢を実現できないことを、プログラマーとして残念に思っていました。ドリームキャストでは、我々の夢を実現できるようになったので、喜んでいます。過去に成功したゲーム機は、必ずプログラマーがソフトを開発したくなる機種でした。ドリームキャストは、多くのプログラマーをひきつけられるマシンだと思います。近い将来、面白いゲームが多く出てくると思いますよ。

家庭用ゲームに初挑戦!

代表作には、「Alone in the dark(1)」「Time Cmmando」(いずれもPC作品)がある。現在ドリームキャスト用に独自の3Dエンジンやツール作製といった基礎技術を磨いている。今後は若年層をターゲットしたアクションゲームとホラーアドベンチャーを制作予定。

コンシューマは初めての同社。まずは基礎を固めていい作品を、と語る。

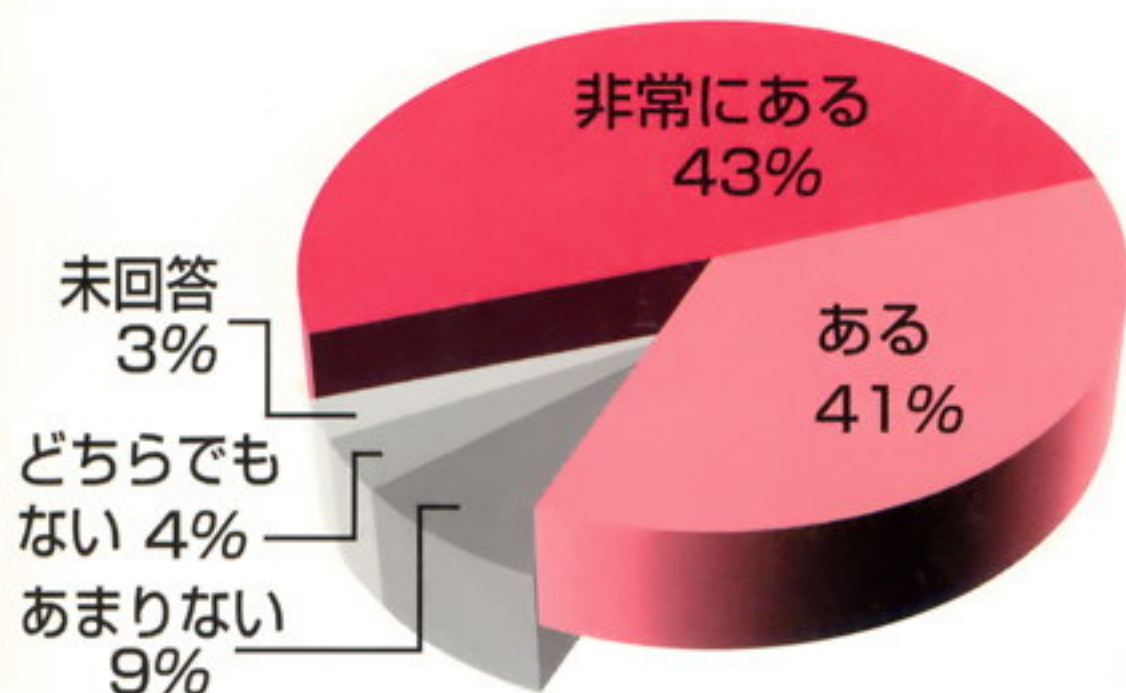
PS、サターンにも移植され、読者にもおなじみの「Alone in the dark」。

ドリームキャストに寄せら

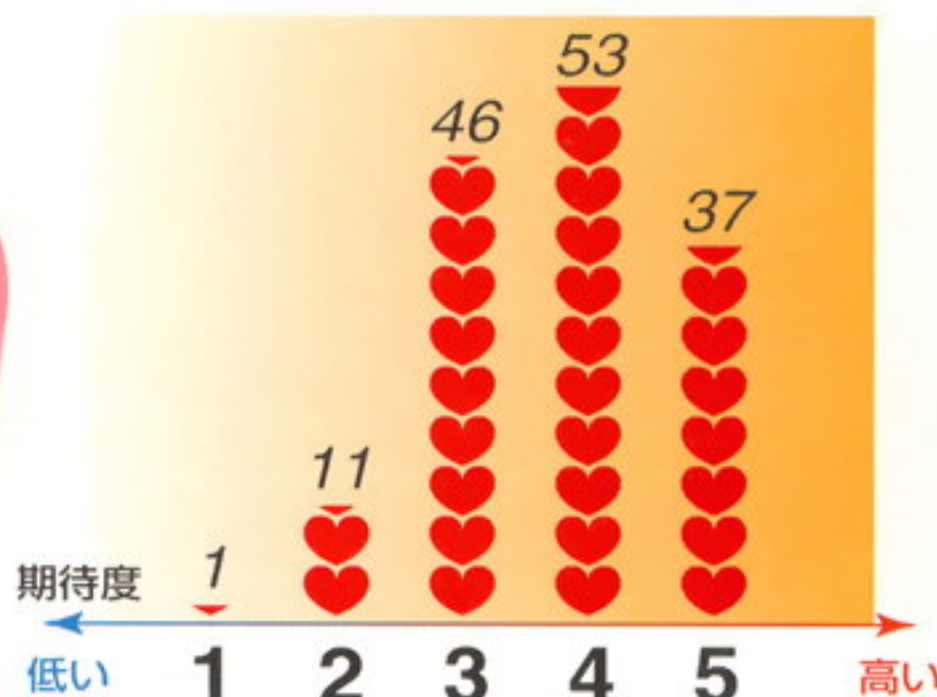
ドリームキャスト成功の鍵を握るのは、やはりソフト。そこでソフトメーカー各社にドリームキャストへの関心、期待、そして新作

ドリームキャストへの関心と期待

Q1. ドリームキャストに関心がありますか？

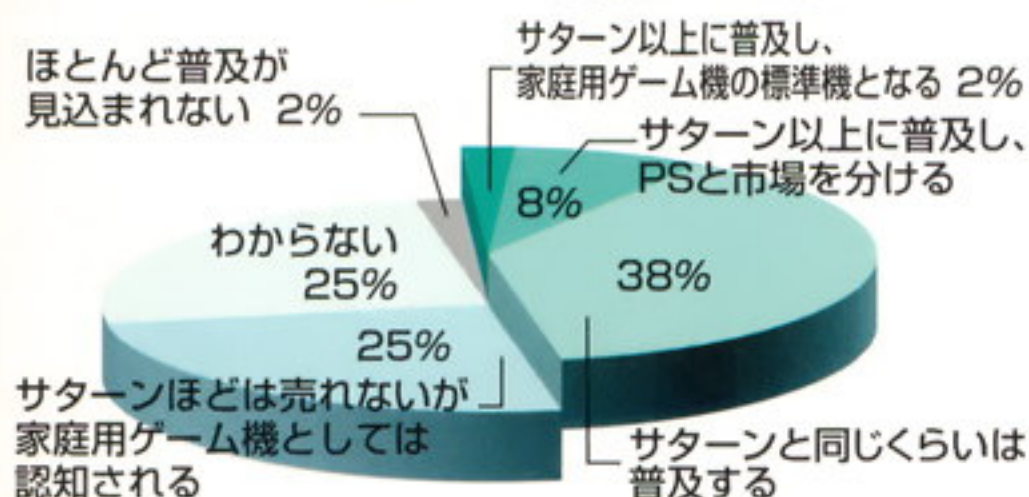
非常にある 43%
ある 41%
あまりない 9%
どちらでもない 4%
未回答 3%

Q2. ドリームキャストへの期待度を5段階で表すと？

期待度 低い → 高い

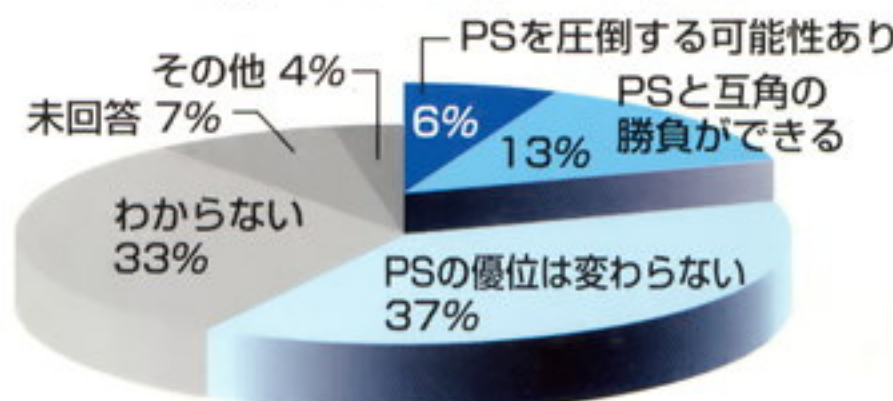
期待度	1	2	3	4	5
回答数	1	11	46	53	37

期待度、その理由は？

左のグラフ結果を見ると、期待度5、4は全体の60%を占め、ドリームキャストへの期待度の高さがうかがえる。その理由として、ハードスペックの充実、新ジャンルの開発ができそう、入交社長の手腕、低迷する市場の活性化を期待するという意見が多かった。また、1、2という低い期待度の理由には、「セガだから」という厳しいご意見もあったが、新ハードの発表・発売が早すぎる、32ビット機から劇的な変化はない、流通の整備が先決など、現行のセガの問題点を指摘する声もあった。

Q3. ドリームキャストは普及すると思いますか？

サターン以上に普及し、家庭用ゲーム機の標準機となる 2%
サターン以上に普及し、PSと市場を分ける 8%
サターンと同じくらいは普及する 38%
サターンほどは売れないが家庭用ゲーム機としては認知される 25%
わからない 25%
ほとんど普及が見込まれない 2%

サターン以上の普及が見込まれるかについては、ほとんどが慎重な意見のようだ。ただ、ほぼ半数が普及すると答えているのは頼もしい。これはタイトルを出す用意があると見ていいのか？

Q4. プレイステーションに勝てると思いますか？

PSを圧倒する可能性あり 6%
PSと互角の勝負ができる 13%
PSの優位は変わらない 37%
わからない 33%
未回答 7%
その他 4%

PSの優位が変わらないとする回答は多い。ただし、ライセンシィとソフトのラインアップ、何よりもセガの戦略いかんによって、市場の図式も変わりうるという前向きな意見も多かった。

「ドリームキャスト」って名前は？

「夢を広げる」という意味のこの名前。ソフトメーカーの反応は今ひとつのよう。読者の皆さんはどうだろうか？　でもこれって略すと“ドリキャス”になるの？

いいと思う 9%
いいと思わない 21%
どちらとも言えない 32%
答えられない 38%

ドリームキャストのタイトルラインアップ

Q5. ドリームキャスト対応のソフトの開発予定はありますか？

開発を予定している66社には、その発表、発売予定を聞いた。結果、早ければ7月にも新タイトルの発表がありそうだ。また予定タイトル数は、1＝10社、2＝6社、3＝2社で、現時点で約30タイトルの動きをキャッチ。

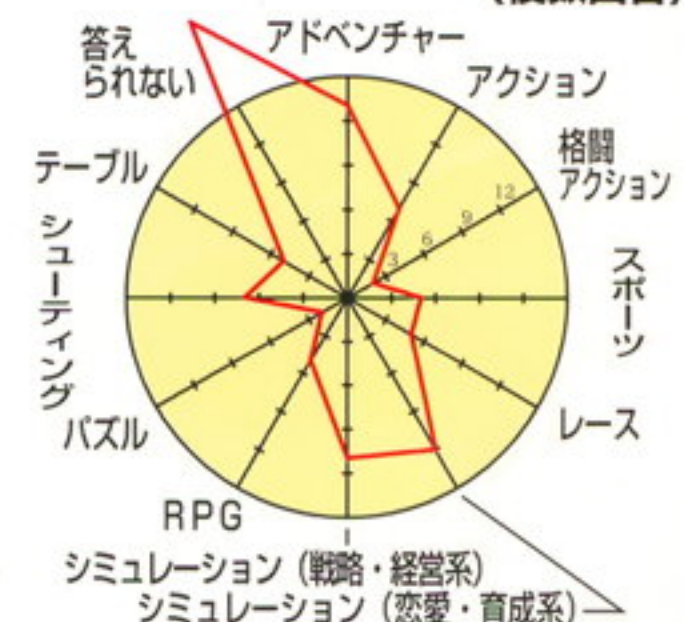
回答	社数
開発中	11
企画が決定し開発予定	16
ハードに適した企画を検討中	39
普及台数しだいで開発を検討	32
ユーザーの要望次第	11
今のところ開発の予定はない	35
開発はしない	3

発表、発売はいつ？

そのタイトルの発表予定は？	
今年夏（7、8月）	4
今年秋（9、10月）	0
秋のゲームショウ	1
今年冬（11、12月）	0
今年中を予定	2
来年以降を予定	3
わからない	22
答えられない	9
未回答	25

そのタイトルの発売予定は？	
本体同時発売	2
本体発売から数週間以内	1
来年初冬（1、2、3月）	4
来年春（4、5月）	2
来年夏以降を予定	3
来年中を予定	1
わからない	33
答えられない	7
未回答	13

Q6. どのようなジャンルの作品を発売する予定ですか？（複数回答）

アドベンチャー
アクション
格闘アクション
スポーツ
レース
シミュレーション（恋愛・育成系）
シミュレーション（戦略・経営系）
RPG
パズル
シューティング
テーブル
答えられない

名付けて、「タイトルバランス度チェック！」。アドベンチャー、シミュレーション系に偏っているが、未回答の内容が加わることで、バランスの取れたタイトルラインアップを期待。

【アンケートに書き添えられた業界人の声】●セガががんばらないと、SCEIや任天堂があぐらをかいてしまう。●サターンの終わりをきちんと宣言してほしい。でないと、せがた三四郎やユーザーがかわいそうだ。（広報）●ユーザーのみんな、今こそ「セガサターンシロ!!」。食いモンも腐りかけが一番うまい!!（広報）●あの名前には「仮称」と付けたい。思想のないハッタリだけのマシンだ！（開発）●次のCMは宮内洋さんでお願いします。（企画）●ロゴを見て目を回してしまった。（広報）●ニューハードでは「流通対策・サードパーティへの対応・メディアイメージの統一」など、一貫性のある戦略を。（営業）●入交社長様へ、セガ社内の産業スパイを早急に排除するとともに、ハードメーカー及び、大手ソフトメーカーに産業スパイを送り出し、他社より一手早い対応を。（某社諜報部）●セガユーザーと流通をもっと大切にしてね。（パブリッシャー）●作りがいのありそうなハードです。（開発）●最新技術の導入でスペックが良いのは当たり前。開発ツールの充実を。（開発）●入交社長の手腕に期待したい。このままで終わるなSEGA！●あれ、カメレオンクラブのマークに似てません？　ひょっとして……!?　↗

れる関心と期待をリサーチ

タイトルの開発状況にいたるまで、緊急アンケートを実施した。また、気になるサターンの今後もリサーチ！

ドリームキャスト成功のカギはどこに

Q7. ドリームキャストが「成功」するためには何が重要だと思いますか？（複数回答）

項目	票
ハード本体の価格	118
オリジナルタイトル	89
流通の整備・対策	78
テレビCF（宣伝）	70
サードパーティーの数	68
サードパーティーへの技術サポート	67
FF、ドラクエの存在	48
アーケードからの移植作	41
通信機能	37
ハード本体のデザイン	30
アーケード基板との互換性	29
ハード本体の拡張性	27
年齢制限付きタイトル	26
低年齢層向けのタイトル	25
ビジュアルメモリ	21
運	20
専門雑誌	20
AM2研	19
セガ入交社長の手腕	17
イメージキャラクター	17
大型イベント	16
ユーザーサポート	15
PCからの移植作	15
周辺機器の豊富さ	9
プレゼントキャンペーン	7
成功することはない	3
わからない	3

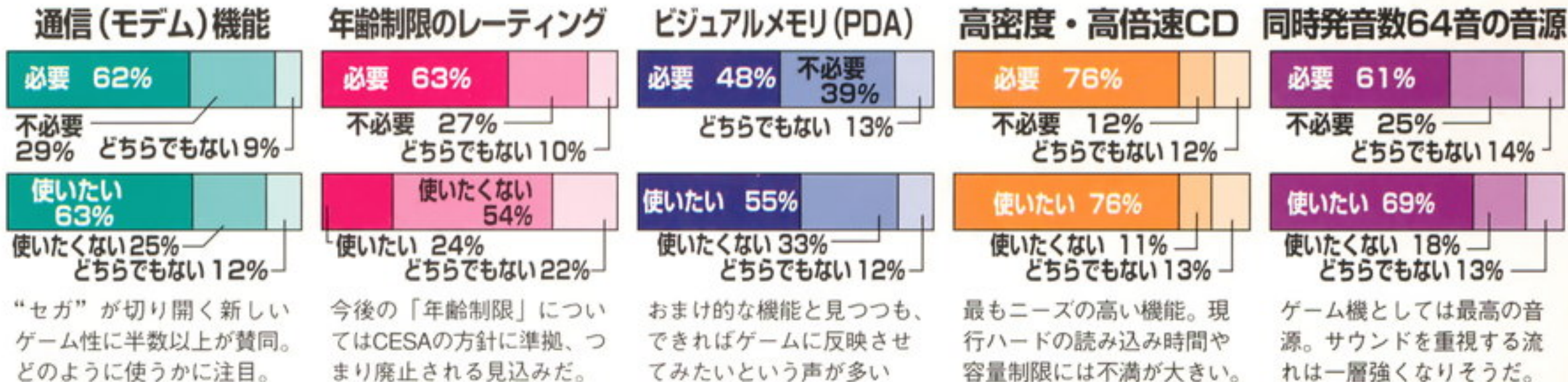
ハードの価格が成功のカギという意見が圧倒的。2位のオリジナルタイトルでは目玉となるビッグタイトルの充実も望まれている。また、教育機関への普及という声も。

ではどうすれば参入する？（参入条件BEST 5）

順位	条件	票数
1位	ハード本体の普及	54票
2位	流通への対策・整備	43票
3位	セガの開発サポート	39票
4位	ユーザーの希望	27票
5位	社内・開発者の盛り上がり	17票

開発予定はないと答えたメーカーに参入条件を聞いたところ、左の結果に。開発資金が高い、ハード・ライブラリ情報の完全提供など、開発サポートの具体的強化を上げるところもあった。これらを改善すれば、ドリームキャストの夢が広がる！

Q8. ドリームキャストに、これらの機能は必要ですか？

新機能のスペックは、現時点でわかっている範囲で回答をお願いした。新機能については、各メーカーともかなり意欲的。新たなゲームの可能性が広がるか？

通信（モデム）機能
必要 62%／不必要 29%／どちらでもない 9%
使いたい 63%／使いたくない 25%／どちらでもない 12%
“セガ”が切り開く新しいゲーム性に半数以上が賛同。どのように使うかに注目。

年齢制限のレーティング
必要 63%／不必要 27%／どちらでもない 10%
使いたくない 54%／使いたい 24%／どちらでもない 22%
今後の「年齢制限」についてはCESAの方針に準拠、つまり廃止される見込みだ。

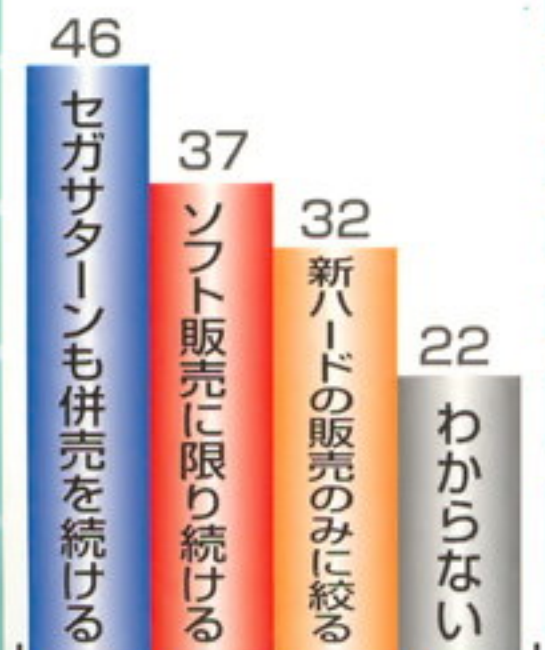
ビジュアルメモリ（PDA）
必要 48%／不必要 39%／どちらでもない 13%
使いたい 55%／使いたくない 33%／どちらでもない 12%
おまけ的な機能と見つつも、できればゲームに反映させてみたいという声が多い

高密度・高倍速CD
必要 76%／不必要 12%／どちらでもない 12%
使いたい 76%／使いたくない 11%／どちらでもない 13%
最もニーズの高い機能。現行ハードの読み込み時間や容量制限には不満が大きい。

同時発音数64音の音源
必要 61%／不必要 25%／どちらでもない 14%
使いたい 69%／使いたくない 18%／どちらでもない 13%
ゲーム機としては最高の音源。サウンドを重視する流れは一層強くなりそうだ。

今後サターンはどうなる？

Q9.ドリームキャスト発売後、セガサターンはどうしたらよいと思いますか？

回答	社数
セガサターンも併売を続ける	46
ソフト販売に限り続ける	37
新ハードの販売のみに絞る	32
わからない	22

最後に気になるサターンの行く末だが、ドリームキャスト発売後もセガサターンを続けるべきだとする回答が多数を占めた。サターンを惜しむ声が多いのは、ユーザーには嬉しいことだ。ドリームキャストはサターンとの互換性はないが、互換性を望むメーカーの多さからもそのことがうかがえる。

「今後もサターンタイトルを出す予定があるか？」という問いには、出すと答えた41社に対し、65社が出す予定はないと回答。また、13社が開発中のサターンタイトルをドリームキャストへ切り替える、あるいは検討中と回答していることからも、サターンタイトルの縮小は否めないだろう。

PSで、5社が開発中、もしくは開発予定タイトル作品を新ハードへ切り替えると回答。また、6社はPSとドリームキャスト両機種対応タイトルを発売予定だという。

新機能を搭載し、ハードへの期待度は高いながらも、普及台数や開発については慎重な意見が多いドリームキャスト。高性能マシンの魅力を最大限に生かせるのか。セガの手腕が各社最大の関心事であることは間違いないだろう。

→●大型タイトル中心も普及のためには仕方ないが、個性的な作品を尊重する姿勢もほしい。（プロデューサー）●アーケード移植メインからオリジナルタイトル重視に切り替え、マニア層以外の獲得を。（広報）●ある意味、旧ゲーム界（？）の象徴であるセガさんにあえて物申せば、「うちはやっぱりゲーム屋ですから（本音：ゲームのことはウチが一番わかってるんだよっ）」という考えが、ダメなんではないかと思うしだいです。●人と人とのコミュニケーションを強化する機能がポイントになっているという点で、今の殺伐とした少年・少女の心が癒されることを望みます。（開発）●最近元気ないぞ、ゲーム業界！　ゲームで世界を変えよう。（広報）

アンケートにご協力いただいたソフトメーカーの皆様ありがとうございました。

このアンケートは、これまでにゲームソフト（一部周辺機器）をリリースしたことのある国内の主なソフトメーカー220社の広報担当部署に依頼し、そのうち以下のメーカー各社よりご返答をいただきました。お忙しい中、ありがとうございました。

アークシステムワークス、アートディンク、アイディアファクトリー、アイレムソフトウェアエンジニアリング、アウトリガー工房、アクセラ、アクトジャパン、アクレイムジャパン、アジェンダ、アスキー、アテイン、アテナ、アトラス、アトリエ・ドゥーブル、アモルファス、アリカ、アルトロン、アルファ・システム、イマカンパニー、イマジニア、インナーブレイン、ヴァンテアン・システムズ、ヴィジット、ウイネット、ウエストン、エインシャント、エーマックス、エクシング、エコールソフトウェア、エス・エヌ・ケイ、エス・ピー・エス、エニックス、NECインターチャネル、エポック社、エレクトロニック・アーツ、ESP、OZクラブ、オーバーワークス、オープンブック9003.、大宮ソフト、オンデマンド、加賀テック、ガスト、角川書店、カネコ、カプコン、キッド、ギャガ・コミュニケーションズ、キャメロット、キャリアソフト、キングレコード、クインテット、クライマックス、クライマックスグラフィックス、クリスタルビジョン、クレフ・インベンション、ケイエスエス、ゲームスタジオ、元気、光栄、講談社、ココナッツジャパンエンターテイメント、コスモ・コミュニケーションズ、コナミ、コンパイル、彩京、ザウルス、サクセス、サミー、サンソフト、ＣＲＩ、ジーク、J・ウィング、ショウエイシステム、小学館プロダクション、シンキングラビット、ズーム、スクウェア、スターフィッシュ、スティング、Spike、スピタル産業、スリーディー、セイブ開発、セタ、ゼネラル・エンタテイメント、ソフエル、ソフトオフィス、ダイキ、タイトー、タカラ、拓洋興業、チュンソフト、ティーアンドイーソフト、TEN研究所、テイジイエル、テータイースト、データウエスト、データム・ポリスター、デービーソフト、テクノソフト、テクモ、デジタルトウキョー、東芝EMI、徳間書店、トミー、トレジャー、トンキンハウス、ナインライブス、ナムコ、日本アートメディア、日本一ソフトウェア、日本クリエイト、日本シスコン、日本ビクター、日本ファルコム、日本物産、ネバーランドカンパニー、パイ、パイオニアLDC、ハドソン、パック・イン・ソフト、バトラ、バンダイ、バンダイビジュアル、バンタンインターナショナル、バンプレスト、ビーピーエス、ビスコ、ビッツ ラボラトリー、ビットタウン、ビデオシステム、ヒューマン、ビング、ファースト、ファミリーソフト、フォグ、富士通コンテンツビジネス推進本部タイトルビジネス部、富士通パソコンシステムズ、ポニーキャニオン、ポリグラムGSプロジェクト、ホリ電気、マイクロキャビン、マイクロネット、毎日コミュニケーションズ、魔法、メディアエンターテイメント、メディアアート、メディアクエスト、メディアクリエイト、メディアリング、メディアリンクス、メディアワークス、メトロ、やのまん、ユーメディア、ライズ、ライトスタッフ、リバーヒルソフト、レイ、レイ・アップ、ワープ、ワカ製作所、童（50音順）

有名クリエイターに聞く!!

ハードの性能、サウンド能力など、業界最強のスペックが用意されたドリームキャスト。この新世代ハードを駆使してどんなものが作れ

新しいハードには新しい夢を

RED
レッドカンパニー代表
広井王子
サターンでは「サクラ大戦」をヒットさせたスーパークリエイター。さて、今度は？

Ohji Hiroi

じつはまだ僕は、新ハード自体を触ってはいないんですよ(笑)。僕自身は、基本的に制作環境がちゃんと揃って、“仕事”としてちゃんと依頼されない限り、このハードでは何が作れるかとか、何を作ろうとは頭が切り替わらないんですね(笑)。

ただ、“新しいモノ”っていうのは、常にいいもんですよね。僕らは僕らで、“表現の夢”というのがあって、新しいマシーンが出るごとに、今度はこんなことができる、あんなことができるといった感じで、“夢の追いかけっこ”ができるわけですから。それがどこまで伸びていくのかはわからないんですけど、表現の裾野がクリエイターとエンジニアによって、どんどん上がっていって、表現の壁を追い越していく、そんな“追いかけっこ”が面白いんですよね。でも、その時に忘れちゃいけないのが、“市場”がちゃんとついてきてくれることです。いくら表現能力が先を行ってたとしても、ユーザーさんがついてきてくれるものを提供できないとダメですから。逆に、市場がちゃんとついてきてくれれば、こんな面白い“夢の追いかけっこ”はないと思いますよ。

今までのハードは、以前に比べると確かに表現できることは増えましたけど、まだまだできないことが多かったですからね。そういう意味で言うと、やっぱり表現できる方法が無数にあって、その中から“選べる”環境のほうがいいですよね。今までは“これしかできない”から、“こうするしかなかった”のが、今度は逆に僕らのほうで、好きな表現の手段を選ぶ。そういう環境になると嬉しいですよね。ハードが進化すると、それを使う環境自体も、じつはどんどん手軽になっていきますし、言ったことが、すぐにその場で見られるようになってきましたからね。クリエイターとしては、それだけ早くジャッジもできるし、「じゃあ、これとこれを合わせてみたら?」なんてことも、すぐに試せるようになってきた。「サクラ大戦」をやってみてわかりましたけど、セガさんという会社は、技術力も高いし、そういう環境作りもちゃんとやってくれる会社ですから。あんなに大きい会社が僕らをちゃんとバックアップしてくれたから、「サクラ大戦」は生まれたんだと思います。

まあ希望としては、やっぱり新しいハードでは、まったく新しい新作を1本作りたいですよね。次のハードでは何ができて、何を作りたいかなんて、実際にいじってみないとわかりませんが。もしかしたら、実写のゲームなんて作っちゃうかもしれないし(笑)。ただ、少なくとも何をやるんであっても、ボタンがあって、ちゃんと遊べる“ゲーム”を作ると思いますよ。

スペックよりもラインナップ

CAPCOM®
(株)カプコン常務取締役 開発本部長
岡本吉起
「ウチはマルチプラットフォーム戦略なんですが、僕はセガが好きなんです」と嬉しい発言。

Yoshiki Okamoto

まず今回の盛大な発表会の感想なんですが、セガが新しく変わろうとしているというのがビシビシと伝わってきましたね。イメージカラーのオレンジ色も、僕はジャイアンツファンなので、悪くない(笑)。結構好きですよ。新ハードのほうも、従来のハードと比べると、一歩も二歩も前を進んでいるっスよね。スペックに関しては、まずはRAMの容量が大きいのがカプコンにとって非常にありがたいです。というのは、今まで「ストリートファイターⅢ」が移植できるハードが、どこにもなかったんですが、あのスペックならおそらく移植可能でしょうね。それと、今までは「こりゃサターンじゃできないよ」と言っていた企画が、今度はかなり実現できるようになると思います。ハードのバランス自体も、僕はかなりいいと思いますよ。ただ、新しいハードというものは、当然ライバルメーカーも、いつかは出してきますでしょうから、いくら今、「こんなにすごいハードです」ってアピールしても、明日か明後日には抜かれてしまうかもしれない……。そうなると、もはやスペックなんかよりもどんなソフトがラインナップされているかが勝負だと思います。やっぱり、今までセガが取りこぼしてきたメーカーを、今回はどれだけ拾えるかが勝負でしょう。それと、サターンはアーケードの移植で伸びてきたという印象が強かったので、今回はコンシューマで特化している部分をどれだけ全面に押し出せるかという点も、重要でしょう。ちなみにモデムについては、セールスポイントの1つとなっているんですが、僕はむしろ、コントローラーに付けられるPDA(ビジュアルメモリー)のほうが、ムチャクチャ可能性は高いと思いますよ。これに関しては、これからいろいろ具体的なお話しができると思いますね。うちもドリームキャスト用のゲームは、当然いくつか制作中です。ゾンビを撃つゲームの続編も作っていますので(笑)、楽しみにしていてください。タイトルは何かって？　そりゃ「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3」ですよ(笑、冗談)。

CHECK POINT! ゾンビを撃つゲームに期待せよ!!

岡本氏の言う「ゾンビのゲーム」が、本当にアレの最新作だとしたら、これ以上の嬉しいニュースはないだろう。ハード普及の起爆剤となること間違いなし!!　やはりスペック云々よりも、まずは魅力的なソフトだよね。ところでサターンで発売が予定されていた「2」はどうなったの？

続きは次号特別対談で!

ドリームキャストへの「夢」

るのか？　セガへのエールも含めて、有名クリエイターの方々に新世代機への“夢”を語ってもらった。

移植で大切なのは、担当者の「愛」

セガAM3研プロデューサー
亙 重郎
業務用バーチャロンシリーズのプロデューサー。氏直筆のメッセージを無修正で全文掲載。お忙しい中、ありがとうございました!!

5月21日の発表時点では、ドリームキャストは、どのような「新しい遊び」を提供してくれるハードなのか、という具体的なビジョンは明示されていません。たとえばモデムの件を例にあげれば、これがどのような戦略的意図をもって搭載されることになったのか明らかにはされていません。これは、ある意味当然のことです。なぜなら、まずインフラの整備を徹底することが重要なわけですから。それも、単なるインターネット型の転用系ではなく、これまで育まれてきたゲームの方法論が生かせるような、しっかりした基盤を持つものが求められます。これらがきちんと整備され、課金制度等、ビジネス的にも成立する目途がたつまでは、何を公言しようと机上の空論に過ぎず、虚しいばかりです。

というわけなので、ドリームキャストがモデムを標準装備しているからといって、たとえば「バーチャロン・オラタンが移植される時は、通信対戦はバッチリだろう」と考えるのは間違いだと思うんですよ。現状では単にモデムが内蔵されている、ということが明らかにされているだけですから、冷静に「では、実際になにができるのか？」と考えてみるのが妥当でしょう。

実際に「オラタン」を移植するとしたら？　うーん、僕的には既にアーケードのベタ移植、というものに魅力を感じていないものですから、やるとしたら、本当に「ドリームキャスト」でしかできないメチャクチャなことをやってみたいですね。単にオマケ機能を豪華にする、というのではなく、いい意味でユーザーを満足させたいんですよ。ちなみに、移植を語る上で本当に大切なのは、移植を担当するスタッフの「愛」ですね。そのゲームの何が一番大切で、どの部分のテイストを損なわないようにすべきなのか？　そこら辺の事がきちんとわかっていて、かつ、厳しいスケジュール下、それをなんとしてもやり遂げようとするモーティベーションを維持するためには、そのゲームに対する「愛」が絶対必要なんです。ゲームのクリエイターって、一種のサービス業みたいなもんじゃないですか。「作品」を作っていればいいアーティストとはちょっと違う。自分が面白いと感じるゲームを作ろう、と思う以上にユーザーのみなさんに楽しんでもらいたい、という気持ちが抱けないとね。ドリームキャストは、ハード的にはそこそこ及第点がとれそうなレベルにまで達しているんで、開発者としてはそこら辺の精神的スタンスみたいなものをしっかりさせておかないと、もう言い訳できないよね。

過去、CS市場において卓越したハードが直接的な牽引力を発揮して市場を制覇したことはありません。ドリームキャストがどのような「新しい遊び＝ソフト」を提示してくれるかで、初めて状況が見えてくることになります。イメージカラーのオレンジは他人を幸せにする色だそうですが、本当にユーザーのみなさんを幸せにするのは、これからということになるんでしょうね。

CHECK POINT! 移植のポイントは通信のインフラ？

「モデム標準装備＝通信対戦可能」ってことだから、移植はバッチリじゃないかと考えるのは、チト早計。膨大なデータの送受信をリアルタイムで行う必要があり、現状の通信環境ではそれは非常に厳しい。また、対戦中は常に電話が繋ぎっぱなしになるので、課金の問題も発生する。まだまだ課題は山積みだが、必ずや何らかの解答を示してくれるはず。

将来的には、サバイバルゲームのような団体戦や、生き残りをかけたバトルロイヤルなどもできるといいよね。

続きは次号特別対談で!

未来的な空想が実現可能に

セガAMサウンドセクション
光吉猛修
「新ハードでも何らかの形で携わることができたら」とのこと。今度も光吉ボーカル炸裂？

僕もあんまり詳しいことは言えないんですけど（笑）、今度のハードはサウンド面がすごいですよね。単にスゴイだけでなく、これからのハードにおいて、何かが変わる予感がするというか……。今までは、ちょっと遠い存在で近未来的なイメージにあったものが、今度はより現実味かつ具体的にゲームとして実用化されていくんじゃないでしょうかね。そういったものをどのようにゲームに取り入れていくか、それをどうゲームにしていくか?といった具体的なアイデアは、まだ出てこないんですけど、例えばセガサターンで飯野さんがやった「リアルサウンド」みたいなゲームへのアプローチがありしまたよね。いわゆる“音”への何らかのアプローチからゲームを創り出すっていう……。そんな“新しい可能性”が、今度のハードではいろいろ出てきて、面白いことができるんじゃないでしょうかね。

僕はアーケードのチームにいながらも、いろいろ家庭用ゲーム機のほうにも参加させてもらってますんで、今度のハードにも、何らかの形で参加させてもらえれば、と思います。もちろん、やっぱり歌いたいので（笑）、もしも「バーニングレンジャー」の時のようなオファーがあれば、いつでもやりますよ。今回はそっちのほうでも頑張りたいですね（笑）。

5月23日、ワールズプレミアムショウにて、「Dの食卓2」正式発表!ドリームキャストで制作!

D2
Dの食卓2
— World's premium show —

これまでの印象的な広告で対応機種が明かされていなかったため、巷で数々の揣摩憶測が飛びかっていた「Dの食卓2」。多くの視線が交錯するなかで、セガの新機種・ドリームキャストでの制作、そしてワープの新たなる挑戦が発表された!

WARP.

Dreamcast

●対応機種：ドリームキャスト●ワープ
●1998年冬発売予定●予価5,800円
●アクションアドベンチャー

10,000人が震えた

監督・飯野賢治、主演・ローラ まさに夢のキャスティング――

去る５月23日、東京国際フォーラムで、ワープ主催による「Ｄの食卓２」の制作発表会「ワールズプレミアムショウ」が行われた。このショウには一般参加者も入場できるということもあってか、当日の会場には期待に胸をふくらませた人々がたくさん集まり、用意されていた5,000席ぶんのチケットはあっという間になくなった。その後も続々と集まってきた人たちのために、急きょショウを２回公演にするという一幕も。結果的に合計10,000人が入場できたのだが、それでも全席が埋まった。

飯野氏

ドリームキャストの実機で堂々のデモンストレーション

↓実機で動くローラの多彩な表情に合わせ、飯野氏が軽妙なトークを展開。場内も哄笑。

→このリアルなグラフィックがポリゴンで、かつゲーム内で動くのだから、すごいの一言。

このショウでは、来場してくれた方々を楽しませようという、ワープのサービス精神に満ちたプログラムが行われたが、やはり一番注目されたのは「Ｄの食卓２」の画面公開だろう。実際に動いている映像は初公開であり、さらにそれがセガから正式発表されたばかりの新機種「ドリームキャスト」の実機で動いていたのである。衝撃的なオープニングムービー、膨大なポリゴンで表現された流麗な雪原、そしてその中を走り回るローラと、スクリーンの映像が切り替わるたびに会場内はわきあがった。特にゲーム中のローラの表情アップはCGムービーと見まがうばかりで、誰もが驚いていた。

まだまだ開発途中のものだが、従来の３Ｄゲーム以上のクオリティを感じさせるゲーム画面。遠くの山まですべてポリゴンで表現されているばかりか、登っていくことも。

(株)セガ・ミューズ
代表取締役・会長
毛塚敏郎氏

元(株)セガ、国内コンシューマ事業本部長。今後ますます注目されるソフトのマーケティング。その行方をにらむキーマン。

「ものすごく期待しています。ドリームキャストを強力に牽引してくれる最有力候補ですからね。飯野さんはイベントの演出にも秀でてますから、今日も大いに楽しませてくれるでしょう」

(株)ウォータースタジオ
代表取締役
坂井直樹氏

日産自動車「Be-1」やオリンパス「O-Product」を手がけたことで知られるコンセプター。

女優
山咲千里さん

このほどタイクーングラフィックスがデザインした『ビューティ・メイカーズ』を発表。

坂井「千里ちゃんは、なぜかゲームクリエイターに人気あるよね」
山咲「飯野さん、高城さん、みなさんお友達で（笑）。でも、私はアナログタイプだから『Ｄ食』も『E0』も難しくて……」
坂井「飯野さんは映画的な作風だから、ドリームキャストで今まで以上に、力を発揮できるようになるんじゃないかな」
山咲「とても楽しみ。飯野さんの作品はデジタルでありながら、物語はとてもヒューマンな感じがして、大好きなんです」

リアルワールドを継ぐ新しい試み

当日は「Dの食卓2」の発表以外にも、さまざまな催しが用意されていた。まずは飯野氏のピアノに、チェロ、バイオリンを加えた楽曲の演奏。これは今回目指している"繊細で緊張感のあるサウンド"の一端。他には、飯野氏が作品に対する思い入れや制作の経緯などのトークを。さらにセガの入交社長も応援に駆けつけ、ドリームキャストと「D2」のタッグについて熱く語った。ちなみにこの模様はNTTの協力により、インターネット上でのライブ中継も行われ、多くの試みがなされていた。

インターネット中継の特別映像用に、おもむろに看板を取り出す飯野氏。

インターネット中継に並行して視聴者からのリアルタイムのチャットも。送られてくるメッセージにその場で答える飯野氏。まさにライブ感。

入交氏も登場

トークタイムの途中、飯野氏から入交社長にバトンタッチ。来場者に向けて気さくに語った。

トリオによるテーマ曲演奏

すべての期待が集中する開演直後、作品のテーマ曲を演奏。ピアノ、チェロ、バイオリンのしっとりとした音色が耳朶をくすぐる……。

学者・作家
布施英利氏

東京芸術大学・大学院博士課程修了(芸術学)。戦乱のザイール体験記『森のBライフ』が発売中。

前作の「リアルサウンド〜風のリグレット〜」で画面を真っ黒にした飯野賢治。今度の作品「Dの食卓2」では画面を真っ白にするという。その白は大自然の雪の白。ワープ・スタッフは「D2」制作のための取材で、フィンランドやアラスカ、ニュージーランドの雪山を歩いた、という。テレビモニターの「白」ではない「自然の白」を、ぼくたちは新しいメディアで見ることができるのだろうか。飯野賢治の挑戦は、テクノロジーへの挑戦だけでなく、大自然の美への挑戦でもある。

タレント
古川恵実子さん

最近ではサバイバルゲームにも挑戦。テレビ朝日系『ブレイクアウト』メインパーソナリティー。

いやーついに「D2」の画面を見ることができました。もう驚きと感動の連続ですよ。スクリーンに映し出された雪山も、はじめは実写だと思い込んでいたぐらいです(笑)。キャラクターの表情や指の動きなど、その1つひとつが恐いくらいリアルに描かれていてド肝を抜かれました。これだけ凝った作りなのに「誰でも楽しめるゲーム」とは、ゲーム下手な私にとってもうれしい限り。あー発売までが待ち遠しい!!!

歴史を目撃するために、集まった人々

この発表会に訪れた人は5,000人をはるかに超え、あらためて「D2」への期待の高さをうかがい知ることができた。この瞬間を目撃し、いまだ興奮冷めやらぬ彼らに感想を聞いてみた。

ワープのスタッフもびっくりするほど集まった入場希望者たち。公演を2回に増やしても入れなかった人もいるとか。

●入交さんが言っていた、「ゲームをやりながらチャットする」というアイデアをぜひ実現してほしい。（31歳・男・公務員）
●秀樹とかイリさんとか飯野賢治が見れて得した気分になりました。（22歳・女・会社員）
●ゲームはここまで来ているのかと正直ビックリした。技術の進歩の早さを感じました。（43歳・男・会社員）
●きれいな絵には驚いた。あとはゲームの部分をしっかり作ってほしい。（31歳・男・自営業）
●ゲーム画面が「バイオハザード」に似ていたような……。ワープらしく、今までにない斬新さを追求してほしい。（17歳・男・学生）
●素晴らしい!! のひと言に尽きる。本当に全編このレベルだとしたら、これは事件になる!!（25歳・男・会社員）
●緊急に第2回を増設してくれてありがとう! このような大規模なイベントで積極的にユーザーと関わろうとする姿勢は他のメーカーにも見習ってほしいです。（20歳・男・学生）
●これだけじゃ何とも言えない。でもあの映像で「ドリームキャスト」のポテンシャルは十分に感じられた。（29歳・女・フリーター）
●ワープ最高! （20歳・男・学生）
●初めて入交さんをナマで見た。なんか親しみやすい感じ。（16歳・男・学生）
●これが家でできると思うとドキドキする。早くやりたい。（17歳・男・学生）
●飯野さんが作曲もやってるなんて知らなかった。（29歳・男・会社員）
●これなら「バーチャファイター3」も移植できそうな気がした。(禁句?)（18歳・男・フリーター）
●実機によるデモはすごかったですね。飯野さんの言う「白い世界」がどこまでリアルに再現されるか期待します。（27歳・女・会社員）
●飯野さんの作るものはいつでも新しい試みに満ちていてワクワクします。早く新しいローラに会いたい。（20歳・女・家事手伝い）
●相変わらず舞台の裏側まで見せてしまうワープらしい演出がリアルで面白かった。ゲームもどこまでリアルになるのか楽しみ。（21歳・男・フリーター）
●ネットワークとか、何かすごいことをやってくれそうな気がする。（19歳・男・学生）
●ローラの顔がこわい。（22歳・男・学生）

来場者全員には、特製の「D2」グッズ、パンフレットと特製ローラ人形が配布された。ただ、配布予定であったプロモーションビデオは制作が間に合わず、残念ながら後日の発送になってしまった。また、会場では『D2公式ファンブック』(1,500円。通常版は5月29日に全国発売となる)などのグッズの販売も行われた。

「D2スケッチズ」
飯野氏が編曲、作曲を手がけた、「D2」のサウンドCD。初のソロ(6月17日発売)。

ヒデキ熱唱!!別れは細雪とともに…

西城秀樹氏からメッセージ

ゲームソフトの発表会で歌うのは初めてで、これほど観客が集まるのかと驚きもしましたが、これも「D2」の魅力ゆえでしょうね。松任谷由美さん作詞作曲の新曲『2Rから始めよう』の初ライブ披露にも、いい場になりました。『傷だらけのローラ』で、彼女の美しさや悲しさといったイメージをふくらませてもらえれば嬉しいです。

1972年「恋する季節」でデビュー。昨年芸能生活25周年を迎え記念ビデオ「LIFE WORK 7 TEARS」、ベストアルバム「LIFE WORK」、多数のミュージシャンが参加したトリビュートアルバム「KIDS WANNA ROCK」が制作された（CDとビデオはBMGジャパンより発売中）。

最後まで高まり続けた会場のボルテージは、とりをつとめる人物の登場で最高潮に達した。なんとラストはあの西城秀樹氏が出演したのだ！　ご存じの人も多いかもしれないが、彼はプレイステーション版「Dの食卓」のテレビCMに出演しており、往年の名曲『傷だらけのローラ』を歌っていた（ヒロインのローラとかけていた）。会場の温かい拍手に迎えられ、発表されたばかりの『2Rから始めよう』と、待望の『傷だらけのローラ』の2曲を熱唱した。

支援してくれたスタッフに、来場者全員に「ありがとう」

約90分にわたったショウは、飯野氏が壇上の中央に立ち、謝意を表してしめくくられた。最後の演出はステージの左右から降る雪。「D2」の象徴だ。

ゲームアナリスト 平林久和氏が見た「ワールズプレミアムショウ」

コンシューマゲームが生まれた当初から、業界の隆盛を見つめてきた平林氏。発表会直後の印象を2つの視点から語っていただいた。

【ソフトについて】

今日の発表会で、飯野氏自身が語っていたように、今回はゲームソフトとしては異例の非常に早い時期での制作発表。現段階の画面を見ただけで、ほめることもけなすことも、あまり意味はないでしょう。ただ、それを踏まえても気になったところは2、3ありました。

1つは、戦闘シーンで「照準」が出てきた点。「バーチャコップ」のように「敵に照準を合わせる」という手法は、やや古くさい印象があります。それに3D空間を自由に動きまわることができるリアルワールドというコンセプトと、固定視界に現れる敵を照準で狙うシューティングはシステム的に矛盾しているのでは？　この矛盾をどう料理し、ユーザーに食べさせるのか。ここはじっくりシェフ飯野のお手並みを拝見したいですね。

2つめは、ローラが雪山を歩いているシーン。大スクリーンいっぱいに、あれほどの美しい自然が描かれていたにもかかわらず、（飯野氏ふうに言えば）「会場にいた5,000人のうち、3,978人（笑）の視線がローラの足元に注がれていた」と思うんです。雪山をパンプス&ミニスカートの女性が歩いている姿というのは、美しい景色や地球滅亡の危機より注目せざるを得ないほど、不自然な光景ですよね。飛行機事故はわかりますが、見ている人の心配はつい「ローラ、足冷たそう」に集中する。彼女は「女優」ですからスタイリスト、これも飯野氏でしょうが、なぜ彼女にあの服を選んだのか、変更はないのか。気になりますね。

繰り返しになりますが、現在の「D2」は20%程度の完成度だと思うんです。あの飯野氏のことですから、残りの80%にきっと“何か”があるんでしょうね。発売までの半年間、期待して待ちたいところです。

【イベントについて】

1ゲームタイトルの制作発表会としては「史上最大規模」。これはまぎれもない事実ですね。飯野氏のトーク、ピアノ演奏、トリッキーなステージ……どれをとっても、すべてを通しても、今日は見事な「お祭り」でした。「ソフトを作ります」、ただそれだけを伝えるために、これほどのイベントを作り上げることができるのは飯野氏の手腕ですよ、まぎれもなく。彼がこうした派手なことをすると、「スタンドプレイ」などと、とかく批判を受けやすいんですが、イベントもコマーシャルも商品の一部なんですから。それに、そもそもゲーム業界という世界は、異色の才能が集まってしかるべき業界。彼のように暴れる人がいなかったらつまらないじゃないですか（笑）。だから「そんな暇があったら、開発に時間をさけよ」といった、よくある飯野批判はお門違い。飯野賢治という人間と派手な手法が合っていて、そしてそれを支持するユーザーが多いのですから、みんな素直に楽しみましょうよ。

（株）インターラクト代表取締役。テレビゲーム、マルチメディアの専門アナリスト。ジャーナリストとして雑誌・新聞などで記事を執筆するかたわら、シンクタンクや各関連企業に対してのアドバイザーとしても活躍。おもな著書に『ゲームの大学』（共著、メディアファクトリー）、『ゲーム業界就職読本』（アスキー出版局）などがある。

D2

SIDE A

MOVIE PART

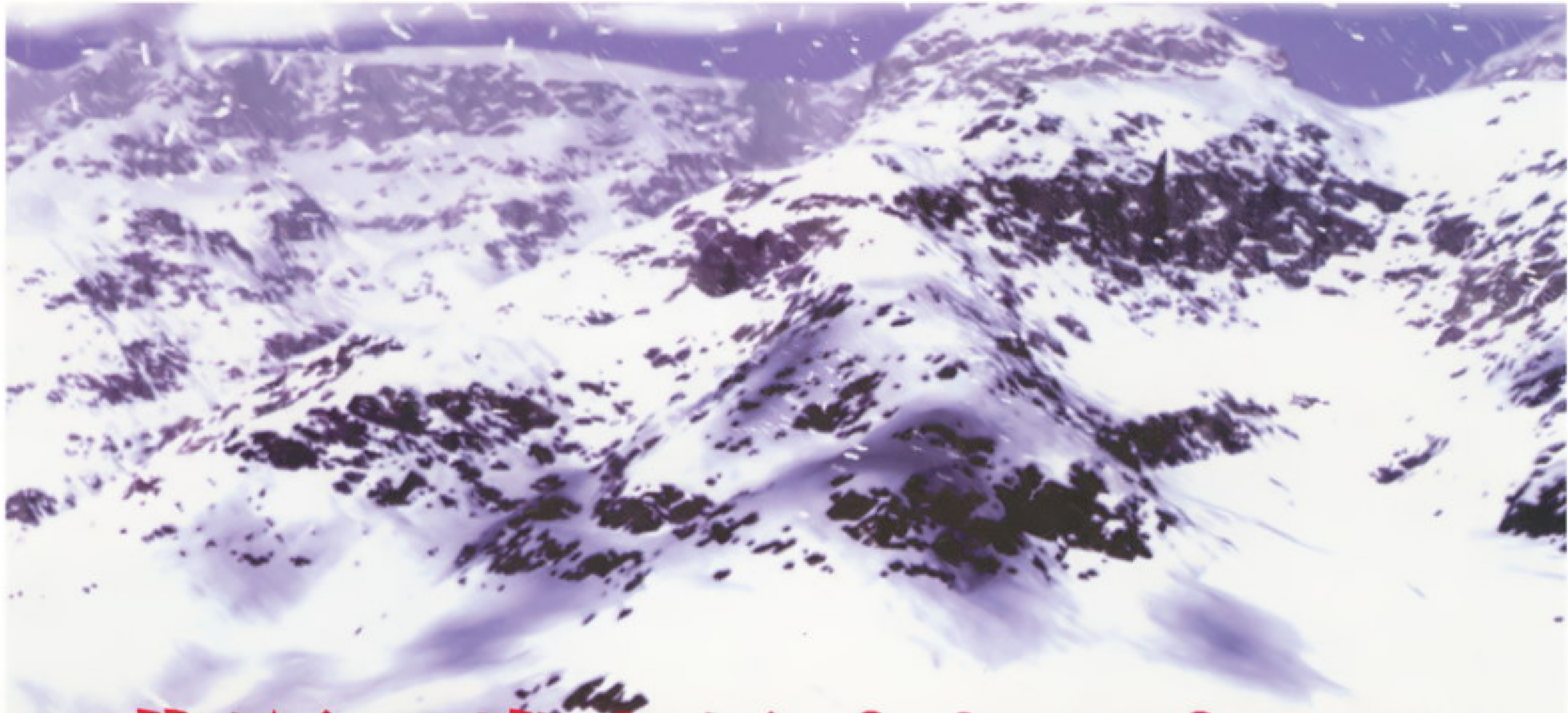
ワープが生み出したバーチャル女優・ローラの主演３作目となる「Dの食卓２」。この作品は、ストーリーを描写するムービーと、ゲームの中心である３Ｄアクションの、２つのパートで構成されている。「Dの食卓」、「エネミー・ゼロ」と、出演作ごとに異なる演技を見せてきたローラの、新たな面とは……。まずは、このほど公開されたムービー部分のスチールを見ながら想像していこう。

「Dの食卓２」は当初、３ＤＯの後継機として松下電器産業から発売予定だったＭ２のタイトルとして制作されていた。が、Ｍ２の発売が中止され、開発は事実上凍結。その後、セガの新ハードにプラットフォームが決定されると同時に制作は再開され、現在に至るわけである。

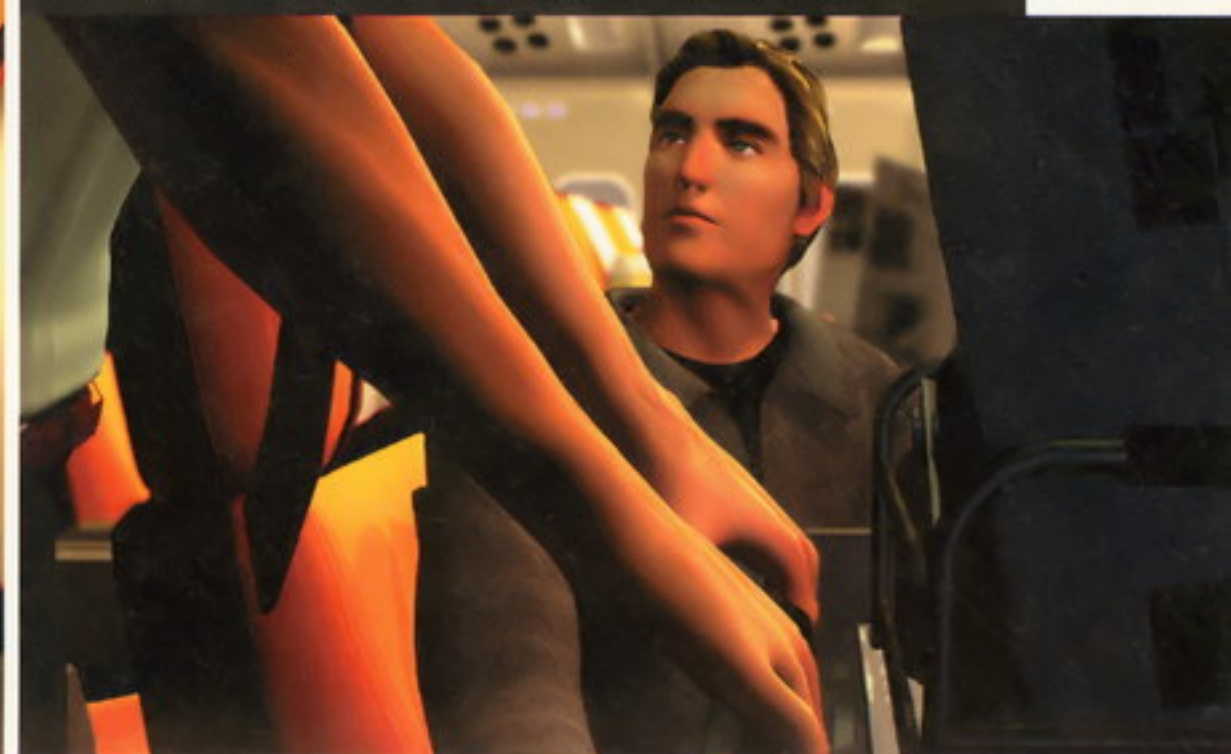
その経緯を考えると“企画内容はそのままに、対応ハードを変える”のが業界の一般的なパターンだが、事実はかなり劇的である。ハードを変更した時点で、ワープはストーリーも世界観も、さらにローラの役どころさえも、完全に一から作り直しているからだ。Ｍ２版として発表されていた「Ｄ２」と現在の「Ｄ２」は、タイトルこそ同じだが完全な別作品としてとらえていいだろう。飯野氏によると「Ｍ２版から引き継がれているのは、１曲のメインテーマとオープニングにおこる“飛行機事故”だけ」とのことだ。

オープニングは、ごく普通の旅客機内の情景描写から始まる。さまざまな人々が乗り合う客席に、過去の作品とは異なる雰囲気をたたえたローラの姿も確認できる。

子供特有の好奇心を瞳にたたえた女の子。ローラ以外は、名前やストーリーへの関わりなどが、まだ模糊としているが、機内には重要な登場人物が集まっていそうだ。

旅客機内は平穏に満ちていた。

あの悲運に巻き込まれるまでは……。

思い思いにくつろぐ人々に、機内サービスが開始される。目的地までの落ち着いた時間が、このまま過ぎ去るはずだったが……。

この後、機体がカナダの凍てつく大地に墜落すること、そして、さらなる苛烈な運命が待っていることを、今は誰も知らない……。

D2 SIDE B

GAME PART

こちらが初公開となるリアルタイムのゲーム画面。もちろん、ここに掲載されている写真はすべて実機で動作しているものだ。ムービーで表現されたアドベンチャーである前作とはうって変わって、3Dアクションという形をとった本作では、ローラをさまざまな舞台で活躍させることが可能となった。膨大な数のポリゴンと、半透明やフォグ（霧）などの各種エフェクトで演出された画面を存分に見てほしい。

「Dの食卓2」のリアルタイムアクションシーンでは、ポリゴンで表現された世界の中でローラを任意に動かし（歩く、走る、銃火器を撃つ、など）、時には謎や仕掛けを解き、時には敵（詳細は秘密）と戦うことになる。このシステムだけを見れば、とくに奇抜なところがない普通の“ゲーム”といえよう。だが、注目すべきはその表現力。画面を見てもわかるとおり、そのディテールたるや、従来のコンシューマ機とは比較にならない。わかりやすい部分では、画面に映し出されている遠距離から近距離までの物体すべてが、640×480ピクセル（画素）の高解像度で表現され、かつ、テクスチャーがつぶれることもなく描画されている点だろう。他にも細かい部分に目を凝らすと、過去のゲーム作品には見られなかったような、さまざまな技術や表現が使われていることがわかる。

雪盲になりそうなほど、まぶしい白の雪原世界。遠くに見えるロープウェーは、飾りの背景ではない。寄れば間近に仰ぐこともできる。

プレイヤーの意思のままに移動可能。探求心と行動欲を満たす広大な箱庭世界。

ローラを出発点に、どの距離にある物体のディテールも、くっきり見てとれる。遠くの山の中腹に、鳥の群れが飛んでいるのにも注目。

リアルな箱庭世界にある物は、すべてローラの立場から視認できる。山小屋に入ると何かが起こるかも……。

動きにあわせて切り換わる視点

リアルタイムシーンでは、通常は後方からの視点だが、状況によってはカメラの角度が変化し、回り込むような映像になる。この連続写真は、ローラがマシンガンを撃ちながら走っているシーンの一部。映画のそれに近い、アクティブな演出だ。

半透明処理を使った爆発パターン

「Dの食卓2」では、ドリームキャストの機能でポリゴンに多彩なエフェクトをかけている。単純にポリゴン数やテクスチャーを工夫するだけでは難しかった演出も実現。ドラム缶が爆発するこのシーンでは……。

爆風に半透明処理をほどこすことでリアルな雰囲気を醸成。画面では、より緻密な爆発パターンが見られる。

太陽光が時間帯によって変化

プレイ中には、移りゆく時間の流れも設定されている（リアルタイムではなく、ストーリーが進行することによって経過）。現実の1日と同じように、夕方になれば太陽が傾いて暗くなり、夜になればあたりはどっぷりと闇で満たされる。ここでは、それを表現するための光源の位置や、光の色調の変化などにも注目してもらいたい。

日中

夜間

こちらは、同じ場所での昼と夜の画面。昼には樹木の葉のディティールも見えていたが、夜になるとコントラストの違いで、とけこむ感じに。“白の恐怖”と“黒の恐怖”が入れ替わった瞬間か。

薄暮

これは夕方頃の時間帯の雪原。オレンジ色に染まる空や、微妙な陰影がついた斜面が特徴的だ。昼間の時間帯の画面と見比べてみよう。単なる色だけの違いではないことがわかる。

部分的な光源も表現

光源処理は画面内の物体すべてを一様に照らすこともあれば、一部分に限定して、演出効果を高める場合もある。これは夜間にマシンガンを撃っているシーンだが、マズルフラッシュ(銃口の光)がローラを瞬間的に浮かび上がらせている。太陽光は直線的な光源だが、こちらはマシンガンを中心にした全方向の光源だ。

もちろん、マシンガンを撃つ時は薬莢が排出される。このほか、「冷気に白くけむるローラの吐息」といった、映画的手法に精通するワープらしい演出を随所に見ることができる。

白のリアルワールド

W A R P.

飯野賢治 スペシャルインタビュー

以前から広告は掲載されていたものの、ハードマークなしという前代未聞の形式をとってきた「D2」。長い間、秘密のヴェールで覆われた作品であったが、その真相が今やっと明らかになった。今回は制作発表会を直前に控えた飯野氏に、これから始まる「D2」ワールドについてまず語っていただこう。

このハードに決めたわけ

——いよいよ発表の時がきましたね。

飯野　はい。ハードウェアのことを隠す形になって、すごく悪かったなという気持ちがあるんです。もっと早くから言いたかったんだけど、やっぱりセガさんから新ハードの正式発表があるまでは僕らも発表するのはやめようというのがありまして。でもやっと晴れて正式に発表できるので、改めて皆さんに向かって言わなきゃいけないと思っています。「今までどおり、これからもよろしくお願いします」と一番初めにお伝えします。

——そもそも、このセガさんの新ハードをプラットフォームに選んだいきさつと理由は？

飯野　M２版の「Dの食卓」が中止になってしまった時、チームのメンバーととにかく話し合ったんです。それで散々考えた末に、決めました。まずは「すべてをリアルな３Dでやりたい」っていうのがあった。手前が３Dで背景が２Dというゲームじゃなくて、全部３Dで遊べるものをやってみたかった。ワープ設立時から「リアルワールド」という言葉を言っていたんです。現実の世界のように、遠くに木が見えてそこに走って行ったら、その木の所に行くことができ、歩いてて洞窟みたいなものがあったら、実際にその中に入れるとか。そして、曇りの時は雲を動かしたいし、朝と夕方では太陽のあたる場所が違ったり。そういうことを再現したかったんです。

——現実の世界を再現するんですね。

飯野　そうして話し合っていくと、もう今度の新しいハードしかないじゃないかってことになってくるんですよね。もちろん、現行のハードでやったほうがいいんじゃないかというメンバーの意見もありました。いろいろと悩みましたが、最終的には、新しいことに挑戦するのがワープのいいところなんで、それができるセガさんの夢のハードでやってみようということになりました。

——ワープの夢を実現できるマシンが「ドリームキャスト」ということなんですね。

飯野　リアル３Dを表現したい、それがすべてのクリエイターの夢ではないでしょうか。セガの新ハードしかＤ２の世界をリアルタイムのフル３ＤＣＧで作れるハードはないと判断したんです。ポリゴン数や半透明、ぼかし、アンチエイリアシング、ライトの数などいろいろなことを断念したら、現行機種でもできると思いますが、僕らの頭の中で描いている絵をそのまま再現してみたかったのです。

なぜ、今「Dの食卓」の続編なのか

——「D」と「D２」は、コンセプト的に共通している部分はあるんですか。

飯野　「誰にでもできる楽しい、新しいゲームを作ろう」、そして「僕らがかっこいいと思うものを創りたいね」「ゲームの未来を見せてあげたいな」ということですね。ストーリーや設定の共通性はないんです。

——じゃあ、どうして「Dの食卓」の続編に？

飯野　「Dの食卓」を作った頃の気持ちで作品が作りたいと思ったんです。だからバンドの再結成と似ています。バンドがしばらくしてファーストアルバムと同じようなタイトルをつける時と一緒みたいな。比べてもらえばわかるけど、全然違うものです。「D」「E０」「風のリグレット」と作って、もう一度デビュー時に戻る、っていう感じです。

——「D」をやっていた頃と、今の飯野さんとでは、心境の変化はありますか。

飯野　いろいろと変化して、原点に立ち戻っ

完全な3Dで雪山の自然を描きたい

たって感じです。何も背負ってないし、気楽な気持ちで。「D」当時は気楽だったからね。

――辛かった時期があったんですか？

飯野　辛かったことはないですよ。考えることが多かったですが。「D」以降はずっと、悩んでたんだよね。同じことを２回も３回もやってもしょうがないと、いつも思ってますし。でも今回は技術の進歩があるから、同じテーマで２回目をやっても、まったく違うものができると思っています。だから意識上では「D」と一緒ということです。「D」の時に今の機材があったら、僕らワープはこれと同じ物を作っていたと思いますよ。

新生「D2」の始動から現在まで

――実際に新ハードで動き出したのはいつ頃だったんですか。

飯野　昨年の秋くらいでしょうか。実は今回のシナリオは、もともと「リアルサウンド２」用に僕が書いたもので、そのストーリーを「Ｄ２」の会議で話してみたら「それはおもしろいね」ってことになって、そのまま「Ｄ２」に移行しちゃった。で、それが決まったたった２日後には、雪山を見るために、ニュージーランドに旅行してるんです（笑）。

――ワープの社員旅行ですね。

飯野　ヘリコプターを２機借りて、４日間行ったんです。ヘリコプターって便利なんですよね。いわゆる「ゲーム的なリアルワールド」をそこで味わえてしまうんです。「あそこの山のあの辺りに行ってください」って言えば、すぐに移動できる。それが結構気持ち良くて、「ゲームみたいだな」って、僕ら思ったんですよ。氷の洞窟のようなものを抜けて隣の山に行ってみたりとか、山を越えたら向こうが見えたりとか。正直言うと、そのインタラクティブな“冒険”の感覚っていうのを、僕、最近ちょっと忘れてたんですよね。

――その旅行を通じて作品のイメージが固まったところで、実作業に入ったと。

飯野　そうです。開発機材が来たのはもうちょっと後ですが。で、今年の２月末には、テストを作ってみるぐらい進んで。そうして一度作ってみてわかったことは、３Ｄ上で自由に戦闘してもリアルすぎてあまりおもしろくなかったということです。初めはおもしろいかなと思ったんだけどね。あと、３Ｄで冒険するっていうのは、思ってたよりずっとおもしろいってことが強烈にわかった。ただ歩いたり走ったり、箱庭を移動するだけでも魅力がある。あの向こうには何があるんだろうとか、後ろに回ってみたらどうなるんだろうとかね。

――ということは、今年２月ぐらいにゲームの方向性が具体的に見えてきた？

飯野　企画やストーリーが完全に完成するのは、それから４月までかかりましたけど、大きくはその２月の時ですね。それと今度は、冒険心を駆り立てるようなストーリーにしようというのがあったから、ストーリーも結局細かいところはやり直しました。

――そこからさらにやり直しですか？

飯野　設定から全部、再度練り直しましたね。で、みんなに見せたらおもしろいって言ってもらえて。脚本家の坂元裕二氏に見せたら「最高傑作」とまで言ってくれたんです。これは嬉しかった（笑）。そういう意味では、本当に最終的なものが決まってから、まだ1カ月半ぐらいしか経ってないんだよね。まあ基本的なテーマなどは、変わらないですが。

「白」へのこだわり「自然」の探求

――今回の「Ｄ２」のベースとなる、そのテ

1970年5月5日、東京生まれ。高校を中退後、ゲーム制作会社勤務を経て、1989年に独立して制作会社を設立。しかし、ゲーム業界での制作会社のあり方に疑問を感じ、1994年に株式会社WARPを設立、現在に至る。代表作「エネミー・ゼロ」ほか。

「Dの食卓」とは

'95年に発売され、ワープと飯野賢治の名を一躍有名にしたインタラクティヴ・ムービー。全世界で80万本のセールスを記録し、ゲームソフトとしては初のマルチメディアグランプリ・通産大臣賞を獲得した。

ストーリーは、主人公ローラが父の勤める病院に駆けつけるところから始まる。異世界（古城に象徴される父の精神世界）へと迷いこんだローラは、その中で起こる事件や父との対話を通して、失われた母の記憶を取り戻し、自らの秘密を知ることになる

「D2」とは対照的な、暗く閉鎖的な空間が舞台となる。移動も固定ポイント間の行き来しかできなかった。

白というテーマ――雪山を求めた3年間

ワープの社員旅行は、必ず雪山。これは「監督・飯野賢治、脚本家・飯野賢治としては、雪の世界に興味を持っていた」からだという。D2のような作品を作ろうという、具体的な意図があってではないが、「あそこに何かある」と思うからだそうだ。

この社員旅行の「D2」への影響についてはこう語った。

「体感でマイナス50度の世界で、初めて知ることもいっぱいある。本能的とか野性的になってくんですよ。そういう状態がおもしろいなと思って。受けたインパクトではアラスカが大きくて、景色的とか空の広がりっていうのはフィンランドが大きい。雪の質感はニュージーランド。最終的なビジュアルはカナダだね。写真じゃ伝わらない雪の色や空気感ってのがある。僕らはそれをデフォルメーションして、ちょっとだけオーバーに見せてあげる必要があるんだけど、リアル感は出してます」

オーロラも見たこれらの経験が、「D2」のリアリティーを支えているのだ。

追求したいのは生々しい人間の姿 だから女性を主人公にする

ーマなどについて、聞かせてもらえますか。

飯野　ゲーム全体のテーマはまだ言えませんが、開発の上では、僕らはやっぱり自然が描きたかったんです。建築系のCGにも飽きているところがあって。閉塞感もあるし、辛くなった。でも今回はそうじゃなくて、素直に「楽しいな」って思ってもらえるゲームにしたかった。だけどゲームだから、緊急事態になる要素が必要。その両方を持っているものこそ、自然だったんだよね。

――密閉空間を冒険した「D」と逆ですね。

飯野　そうです。自然を描くって難しいんですよね。遠くがあるから。建物の中だと遠くがないでしょ。その上、雪山だともちろん自然だし、遠くもあるし、色のグラデーションも豊富に持っているんだよね。見た目ですごい、これは売れるって感じの画面ではないけど、それはすごい魅力のある画面なんです。見た目のインパクトではなくて。

――「D2」は、その雪山の「白」を表現することに、ものすごくこだわっているとか。

飯野　「白」って、すごい想像力湧くんですよ。見た目は派手じゃないけど、その想像力を僕は信用したかった。だからある意味、リアルサウンド的な部分もあるんじゃないかな。画面はほとんど「白」だからね。いろいろなことが考えられるんです。それがおもしろい。

――ただの白い画面でも「あそこに何かいるんじゃないか」っていう気になる……。

飯野　そういうこと。人って、それが一番怖いと思うんだよね。普通は怖いものを描く時って、黒の方向にもっていくでしょ。でも実は、黒の中にはあんまり想像しないんじゃないかと思って。それは「リアルサウンド2」を考えた時わかったことです。「白」の中にこそ、想像するのかなって。暗いダンジョンを歩いて、そこに何かいるんじゃないかっていう怖さもあるんだけど……、それはもう怖がらせようっていう怖さでしかないんだよね。

――まさに、そこはかとなく怖い感じを、「白」という色を使うことで表現すると。

飯野　「白」は天候とか時間ががすごく反映しやすい色ですね。白いスクリーンに絵を映すのと同じわけですからね。それと同じように、夕焼けになれば夕焼け色になると。あと心情的な話になるけど、なんか「白の世界にメルトダウンする」感じっていうか、落ちていく感じっていう……、あぁっ、やっぱりまだこの時点でそういうこと言うの止めた(笑)。

「怖いけど楽しい」「易しい」ゲーム

――舞台は雪山の中で展開されるんですか?

飯野　基本は雪山です。これがいわゆるフィールドになる。だけど、建物もありますから、それがRPGでいうところの“町”ですかね。広い雪山を動き回るんですから、大変なように思えますが、あまり辛くないですよ。本当に「易しく」作ってあります。前作の「D」ができた人ならできるようにしたい。「D2」はアクション性は高くなっているんですけど、例えば「D」で“鎧との戦闘にものすごく時間がかかった人”でも、ギリギリできる程度にはしたい。鎧との戦闘が自力でできれば十分。それ以上簡単なゲームって「リアルサウンド」ぐらいしかないですから(笑)。今のゲームは全体的に難しい。『易しく、楽しく』、「D2」は楽しいゲームにしたいです。

――恐怖だけど楽しい?

飯野　そうだね。お化け屋敷やジェットコースターだって、楽しいじゃないですか。それと同じ感覚。プレイヤーが直接被害を受けるわけじゃないですからね。今回はそういうスタンスのゲームにしたいんですよ。まさに『楽しい、易しい』アクションゲームです。

「D2」をおもしろくする「仕掛け」

――ゲーム画面を見ると、かなりだだっ広い感じがしますよね。そうすると、お化け屋敷のような仕掛けは難しいのでは?

飯野　あぁ、仕掛けですね。そこには敵がいるんです。例えば木が立っていて、その木の横を主人公が走って通りぬけようとする。すると、木の上をには敵がいて、それがアップになった時に、敵が突然出てきて戦闘に入るっていう演出をするんです。

――他にはどんなことが?

飯野　雪の中から突然出てきたりもしますよ。

3D 空間を自由に動き回るということ

3Dのフィールドを自由に移動するのが、ワープの当初からの夢だったという。その実現にあたって、「ゲームは楽しい」という大原則にのっとって、アクションゲームという手法を選んだのだそうだ。ただし、そのゲーム性は反射神経が必須な、難しいものではないらしい。

彼は「昔と違って、ゲーム自体がパッドの細かい動きで敵を避ける…みたいなのではなくなってきてる。アナログコントローラーでだいたい動いていればいいやくらいがおもしろいなと。それより“何かを味わう”って感じが重要だと思う。好奇心と冒険心で世界を動き回れるようにしたいと思うんです」と語った。

味わうことがメインなため、時間に追われて何かをしなくちゃということもないという。彼の言葉を借りれば、「インタラクティビティを与えてあげる…いわゆるユーザーの判断する場所を与えてあげたいなと思って。それが箱庭のおもしろさなんだよね。だけども何でもいいから自由にやれよ、っていうと何にもやんないから。そこのバランスを上手くとってあげたい。その判断基準は“誰にでもできるゲーム”です。雪山でぼーっと空を眺めているだけでもいい。その時も、斜面に立ってるとズルッと滑ったりする。ずっと立ってるとローラの口から白い息が出るとか結構細かいんですよ。さらに走ったあとはよく出たり。銃を撃てば薬莢はしっかり出るとか細かいんですよ」。

細部については、いまだ検討中の事項もあるものの、ワープ流のリアルで味わい深い世界がこの「Dの食卓」で広がることになりそうだ。

誰もいない山小屋で突然外から何か音が聞こえて、外から誰か開けようとしている気配がする。で、ガチャって開くと敵がきて戦闘、とか。戦闘に入る登場のイベントが毎回あるんです。通常はそんなに長くないですけどね。

——RPGみたいですね。

飯野　あのテケテケ〜っと戦闘に入るとこね（笑）。あれがもし本当にリアルで、敵が出てくるアニメーションがあったらおもしろいなあ、って前から思ってたんですよ。主人公がどこかの倉庫のような建物に敵を倒しに行って、敵が突然主人公の視点にパンと出てきてもあまりおもしろくないじゃないですか。敵は建物の影に隠れてて、「来た来た」ってやってる顔があるから、「やばい主人公」っていうシチュエーションが生まれるわけでしょ。ドリフの「志村、後ろ！」みたいな（笑）。だから、敵がただいるんじゃなくて、敵も生きていて、いろいろと考えているんです。

——その他、「Ｄ２」ワールドがゲーム以外の部分に広がる可能性はあるんでしょうか。

飯野　あぁ、通信のことですね（笑）。よく、ネットの伝言板にゲームの攻略などいろいろ書き込みがあったりしますが、ああやって通信を使ったりして、「Ｄ２」についてみんなが話し合ったりしたらおもしろいと思うね。すごいくだらないことでも大論議したりさ。

——例えば「Ｄ２」の何かの要素が通信でダウンロードできることになったりとかは？

飯野　そうですね。BGMを変えるとか、ダンジョン１個がダウンロードできるとか、いろいろと可能性はありますね。ただ、もしできたとしても、それでお金をとったりするようなものではなくて、サービスとしてね。それが、ソフト本体の値段に反映させたくはないですし。あくまでも付加価値として。

なぜローラを起用するのか

——ところで、"ヴァーチャルアクトレス"主人公・ローラには、原型はあるんですか。

飯野　ローラは悲劇の運命をもって生まれてきた女性なんです。勝手ですが（笑）。ローラはそもそもそういう女性なんですよね。「傷だらけのローラ」もです（笑）。「ローラ」っていうのは「幸薄い女」っていう感じが強くて。それをどう乗り越えていくか、乗り越えられないかは彼女次第なんだけど。そういう名前なんです、「ローラ」って。恐怖に立ち向かう女性というか、逆境にいるシチュエーションが好きなんだと思うよ。そういう強い女性が描きたいんですね。

——女性を女性としてゲームに出す、主人公にする、っていうのはあまりないですよね。

飯野　確かにそうかもしれませんね。口に出すのは恥ずかしいですが、やっぱり僕は、人間の追求をやりたかった。それはウチのカミさんを見てもわかるし、知り合いの女性を見てもわかりますが、女性はいい意味で「生」なんですよ。女性に嫌な部分があるとすれば、それはもう人間の持つ嫌な部分だと思うんです。僕はそういう、「生」に近いキャラクターを描くほうがいいストーリーが描けると思ってるわけ。カッコつけてる奴よりも、やっぱり生々しい人が主人公になったほうがおもしろいんだよね。泣いたり怒ったり笑ったり。何かにビックリしたら「ビックリした」って言ったり、感情を表に出すのは女性でしょ。男性のヒーロー像もそういうのとは違いますよね。そういう意味で、僕はいつも女性を使いたいと思っているんだよね。僕、女性が銃持ってる姿とか、がんばってる姿とか、本当にかっこいいと思うし。走ったりとかのフォームもきれいですしね。でも、もうローラも３作目ですね。今回でもう、彼女と会えるのは最後かもしれないなぁ。少なくとも主役としては。「ローラ３部作完結編！」ってことになるのかな。

いよいよ動き出した「Ｄ２」
次号、さらなる詳細が明らかに!!

刻々と表情を変える厳寒の地で、ローラは何を見、何をするのだろうか。自由に動ける世界でそれを決めるのはキミだ。

ドリームキャスト発表会を振り返る

特集の最後は、発表会後に開催されたパーティを紹介。楽しい雰囲気が伝わるかな?

5月21日のドリームキャスト発表会から約1週間が経過した。サタマガがお届けする空前絶後の大特集で、新聞やテレビではわからなかった詳細もご理解いただけたのではないかと思う。

さて、特集の締めくくりとして、発表会の後に催されたパーティの風景をお伝えしよう。セガが送り出す新マシンに興味津々集まった参加者たちは、ドリームキャストに「夢」を見たのかな?

レッドカンパニー広井総帥は人気者!!

発表会会場では、ワープの飯野憲治氏が隣に座り、始終仲良く談笑していたもよう。そしてパーティ会場では、サタマガの新春特別対談(1998年Vol.4掲載)がきっかけで親しくなったカプコンの岡本吉起氏ほか、多数の参加者に囲まれていたのだ。王子さま、「サクラ大戦3」はドリームキャストでお願いします!

2日後に「D2」の発表会を控えたワープの飯野氏との会話は、もちろんドリームキャストのこと?

ソニックチームの中裕司氏と一緒に。ヒットメーカー同士の会話の内容が気になるね。

サタマガの対談後、交友が始まったカプコンの岡本氏と談笑中。また、対談お願いしま〜す!

会場には鉄人が!

フレンチの鉄人坂井シェフによる、美味なる料理が振る舞われた。取材陣は、口にする暇もなし。トホ。

芸能人ご一行様も……

せがた三四郎こと藤岡浩氏も、ともさかりえさん、梅宮アンナさん、志茂田影樹氏といういずれ劣らぬ名花に囲まれニッコリ。芸能関係者も多数参加。

セガの未来はオレンジ色?

当日の会場はドリームキャストのイメージカラー、オレンジ色に彩られていた。最強マシンの投入にふさわしい華やかさ!

竹ちゃんにドリームキャストを持ってもらいました。本体の大きさがよくわかるでしょ?

番外編 5月23日にはドリームキャストタイトル第1弾が発表!!

5月23日には、ドリームキャストタイトル第1弾「Dの食卓2」も正式発表。入交社長も登壇し、セガとワープの親密度をアピール!?

「D2」は、11月20日に同時発売します!」と入交氏が発表。飯野氏は「年末? 年明け?」と。

ドリームキャストの実機を使って「D2」を紹介。詳細は100ページからの特集でチェック。

ドリームキャストのタイトルが気になります!!

やはり気になるのは「どんなゲームが発売されるか?」ってことだよね。会場には、セガサターン人気タイトル関係者の皆さんが、ウジャウジャいました! ドリームキャストの予定はどうなの?

全日本プロレスの超人たち

アトラスの金子氏

チュンソフトの中村社長

セガ車関係のエライ人も……

サタマガ編集長 近藤裕が振り返るドリームキャストの発表会。そしてその後

5月21日、ドリームキャスト詳細発表、5月23日、D2発表会。それに先立つ5月15日のFFⅧの正式発表など、約2週間の間ゲーム業界が激動に渦巻いた熱い季節だったと思います。

ドリームキャストは、リアルタイム3DCGを強く意識したそのスペックやネットワークやコミュニケーションを意識した内蔵モデム、ビジュアルメモリーなど、現行の家庭用ゲームマシン中、最強かつ意欲的なマシンだと思います。また、マシンのイメージもサターンのハードでエッジの効いたイメージから、柔らかく暖かみにあるものに変わりました。メガドライブ時代からセガは、ハードにも、ソフトにも時期尚早と言われながら革新的な試みを続けてきたメーカーだと思います。僕自身、常に新しい試みに挑戦し変わっていくセガを見ていくことが楽しみでした。そして今、入交社長の「セガは変わります!」という言葉とともに、新しいセガ、新ハード・ドリームキャストの展開にものすごく期待しています。

ただし今回セガの発表は、ハードの詳細に留まり、ソフトの発表は5月23日のワープの発表会で公表された「D2」のみ。ハード同時発売が予定されている5本のタイトルは未発表。参入ライセンシィの発表も、まだ先。最も、気になるソフトラインナップの全貌や、サターンのウィークポイントであった流通施策などが明確になるのは9月以降と予想されます。もちろんサタマガは引き続き取材を重ねていくので今後の新情報をお待ちください。ともあれ11月20日、夢の第一歩が現実に!

セガサターンのCMで活躍中のせがた・藤岡氏と、ドリームキャストの今後の展開を一手にになう秋元康氏。セガは変わるか?

街の掲示板

第7回

※チンチコーレ　……　祝福、賛成の意

チンチコーレ！「街」

予告なしの増ページに読者も困惑!?

セガ新世代機「ドリームキャスト」がついに発表！　まだこの原稿を書いている時点では、ソフトのラインナップは未だ不明。「街2」が発売されることに期待して、今週は大盤振る舞いの2ページでお送りします。

担当者
通称「街バカ」

ウメ
「街」担当編集。今週からちょっとだけレイアウトをリニューアル。次週も2ページいけるか？

TETSU
編プロ所属ライター。「街」以外にもチュンソフトのゲームが大好き。特に「風来のシレン」。

TETSU■おおっ！　今週はいきなり増ページの2ページでいきますかっ!!
ウメ■もう7回目だからね。ここらでちょっとテコ入れるよ！　ハガキよろしくっ！
●'96年、我が家にサターンが登場（兄が購入）・'97年12月、「街」体験版入手（何これ～、バッドエンディング～、面白くな～いとあっという間に挫折）・'98年1月22日「街」購入（もちろん兄貴）・'98 5月ZAP'S購入（またまた兄貴）・ゴールデンウィーク中、兄貴のデータで見たいところだけ見て「街」をクリアした気分になる私。神様、どうぞこんな私を許してください。（福井県・とんでる女）
TETSU■いや、例え神が許そうとも、このオレ様が許さんっっ!!!!
ウメ■まあ抑えて抑えて。確かに体験版は製品版の面白さが伝えられなかった部分も多かったみたいだね。Yボタンが効かないなんて、今じゃ考えられん。
TETSU■でも今やると結構新鮮だゾ。言い回しとか違うところもあるし。
ウメ■持ってる人、試しにやってみたら!?
●何いぃぃィィ、水曜日の本名が深町結衣!?　てことはサギ山と正志は三角関係!?
（神奈川県・篠金　曜日）
TETSU■ははぁ、第3回のハガキの横にちょっと書いたヤツだな。よく気付いた！
ウメ■詳しくは牛尾2日目PM07:30のTIPと公式ガイド「ZAP'S」P127を参照。ん～、メディアミックス（笑）。
●「本の雑誌」初ガツオ空飛び号にて、大森望氏が新刊批評の最後に「これはＳＦでも小説でもないんだけど、チュンソフトのサウンドノベル第3弾長坂秀佳監修の「街」（5800円）はサターンユーザー必読です」と書いてありました。本とは違う、それでもやっぱりノベルな「街」に、チンチコーレ！
（神奈川県・Ｏ次郎）
ウメ■「本の雑誌」というメディアに「街」の存在が掲載されていたというのが非常に興味深いところ。"新刊批評"と"必読です"というのがキーポイントだね。
TETSU■文体や形容が"小説"としては少し甘いという評価はあるけど、「街」は"ゲーム"であり、意図的に"小説"然とならないようにしてあると思うんだよね。あまり文体にクセがついちゃうと、読み手が限定されちゃうからさ。
●隠しシナリオ「花火」の出し方を教えてほしいノデ。どうしても読みたい！
（山形県・ゲーマー警部補）
ウメ■マニュアルに書いてあるんだよね。これはCHUNソフトさんに交渉中です。必ずいつか紹介するから、待っててね。
TETSU■「街」のジャケット裏をよく見ると、主人公が10人いるんだよネェ。意外な主人公にビックリすること間違いなし！
●なぜ草野康太さんの紹介は半ページだったのでしょう？　草野さん特集の第二弾があるといいな。（福井県・山口富子）
ウメ■ゴメン！　これに関してはいろいろありまして、お叱りのハガキをたくさんいただきました。全てはオレのせいです。第二弾、必ずやります。これも約束します！
●友人とカラオケにいったら、隆士役の増田さんらしき人が映りました（女の人と楽しそうに相合い傘をして歩いていた）。ＪＯＹ SOUNDで『パラダイス銀河』を歌っているときだったと思います。（江東区・岩崎三枝子）
TETSU■そんなトコにも街の役者が！　ちょっと未確認なのデ、調べてみませう。
ウメ■なぜ今さら『パラダイス銀河』？　そっちの方が気になるのはオレだけ（笑）？

今週の「街」ごっこ 題 これだ！

神奈川県・男マチーズ撮影隊

TETSU「かなり投稿が届くようになったけど、その中ではコレがイチバン。わざわざ木嵐の服に着替えてるのね（笑）」　ウメ「ちなみにこれは、正志が４日目のPM03:10から迎えるバッドエンドNO.64の図。なんか被写体が少ないけど（笑）」　TETSU「次からは写真の題名も書いてくるようにな」

鹿児島県・城弥広己――

↗TETSU「一部分ネタバレなんだけど、さし絵がグーだから採用！」　ウメ「勝手に修正してマス。ゴメンね」　TETSU「桂馬のラストのアレは楽しいネェ」　ウメ「アレに関しては、まだヒミツがあるそうな？」

新コーナー　街2（仮）はどうなる!?

TETSU■「街2（仮）」がどの機種で出るのか気になるところではありますが、それをテーマにしたコーナーを始めます。
ウメ■どうすればいいのかね？
TETSU■単純に続編の内容を予想をしてくれればいいよん。主人公の予想だけでなく、システムについてや、脚本家は誰がいいとか、サブタイトルはこうなるとか。「青ムシ抄」のような隠し要素についてでもいいぞ。真面目に書いてくれても、お笑い系ネタでもOK。とりあえず用例をひとつ。
●「街2」の主人公のひとり（?）は、あのワニ。独特のローアングルから見る渋谷の街。きっと全く違ったものになるに違いない。（東京都・BBE）
TETSU■アレはいったい何だったんでせう。結局最後まで解らなかった。
ウメ■だから次に生きてくるんだってば。奇抜な着眼点のネタに期待だね。
TETSU■チュンソフトのほうでは一般からのシナリオも募集してるぞ。
ウメ■でも、これだけやって「街2」がPSやN64だったらシャレにならんな（笑）。
TETSU■そんときゃそんときよ！

雨宮桂馬
10月15日
PM 08:00

主人公は!?　そして隠しシナリオは!?

今週の全員集合!!

ウメ「左上から順に、貝・キャベツ少女・戸田照久・小森由香・瀬山高広・セイさん・うんちく少年・柿沼・観音・マリ子・渡部英明・田中英樹・デューク浜地・大山種五郎・タナカさん・竹内ミドリ・海塚正次郎・内藤淳・シルベールのマスター・パトリックダンディ・尾形敬治・秋葉雄三・キーちゃん・不気味なやせた男・山吹・白峰忠通・大松・シーハー・川添研一・津川佳代子・鯨井・白ブタ・黒川・青井則生・マチーズ・クマ野・月曜日・火曜日・木曜日・土曜日・ゴロイチ・ジェロニモ・伍長・酔いどれ・飛沢周平・飛沢和子・末永晶子・サギ山・高峰綾・秋山薫・保科星子・水曜日・ガイ・高峰厚士・高峰霞・秋葉美奈子・カバ沢・ズル井・狐島三次・白峰るい子・椎名みちる・高田洋一・日曜日・麻生しおり・ヌマさん・井端和孝・倉科亜美・優作・片瀬ユキ・木嵐袋郎・馬部甚太郎・牛尾政美・細井美子・篠田正志・雨宮桂馬・高峰隆士・飛沢陽平・市川文靖　だそうです。2ページだからこそ採用できた、本コーナー始まって以来の大作！」　TETSU「こけしのような日曜日の顔が味わい深い」　ウメ「役者インタビューも、これだけタマがあるってことなのね……」

チンチコーレ!! 街!!! 全員わかりますか？

岡山県・タロー

ギャラリー道玄坂 Special

採用のコツをひとつ伝授。絵の上手いヘタではなく、着眼点や構図のセンスがポイント。人気キャラは倍率高いぞっ!!

街をやりなさ〜い！

新潟県・片山朋子

➡TETSU「これ、手描きじゃないよネェ。どうやって処理してるのかしら？」ウメ「CG処理してるっぽいね。アツいぞ桂馬！」

宮城県・Qす

⬅ウメ「陽平って頭の回転速いよね。とっさのアドリブが素晴らしい。さすが色男、オレと一緒だ」TETSU「よくわからん理屈だネェ。追いつめられた際の、火事場のクソカではないのかい!?」

大阪府・片桐ひろお

➡TETSU「七曜会のメンバーって全員脅迫されてるんだよネェ。だとしたら土曜日ってどんなネタで脅されてたんだろ」ウメ「ホントはオカマじゃないとか」TETSU「それって脅迫ネタにならんぞい」

栃木県・さくら

⬈TETSU「コレは着眼点の勝利。隆士の投稿は多いけど、この3人とカップリングさせるとわ！」ウメ「黒川が正志とニアミスしたシーンがおかしかったなぁ」

滋賀県・虫がの

⬈ウメ「みんな、この2人を描き分けているんだろうか」TETSU「少なくとも彼女は分けてるっぽいけど。アゴのラインとか」ウメ「ホントかよ（笑）」

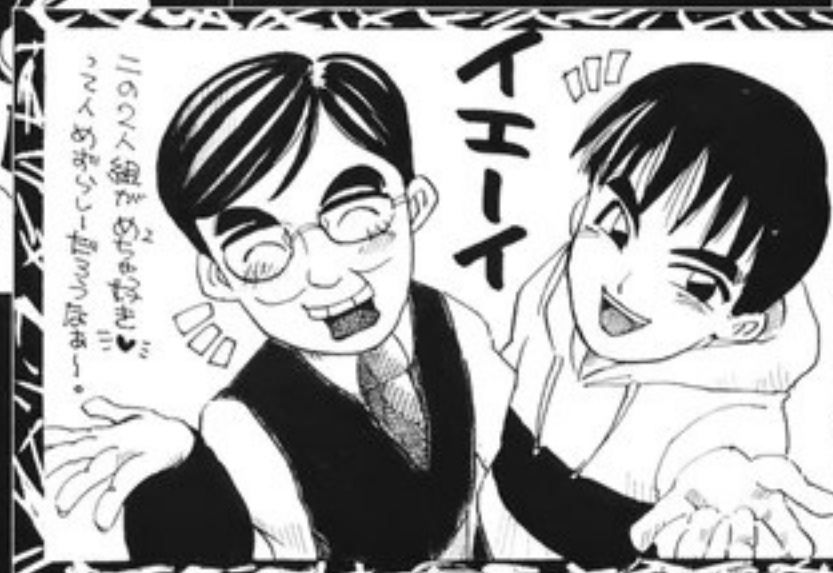
東京都・ポコチャン

⬆TETSU「水曜日の後ろにいるのは、正志じゃなくサギ山君らしいぞ」ウメ「おおっマニアックなカップリング！　しかも似てる！」TETSU「左ページ本文にも注目！」

青森県・有馬理人

⬆ウメ「桂馬は5日目が熱いネェ」TETSU「昼過ぎからの展開がネ。オレも久々に読み直したけど、ゴロイチとのあのシーンがイイ！」ウメ「後半、あの演出も」TETSU「指示語ばかりでスマン（笑）」

神奈川県・あーやん

⬇TETSU「正志のシナリオはこの人が出てきた中盤から、グッと面白くなってくるんだよ」ウメ「正志の態度と目つきが、あからさまに変わってくるノデ（笑）」

青ムシ抄 特別篇

なんと青ムシ（本人）からの投稿があっ！

TETSU「おい、マジで本人だよこれ！」「にひ。青井則生なのデ。みんな、ボクの『ノデ言葉』をちゃんと使ってる？『ノデ言葉』にわ文法があって、『なノデ』でわなく『なのデ』が正しいノデ！最後の1文字だけがカタカナ。読み易さがポイントなのデ。このサタマガでも間違ってたよネェ……ククク。ウメとかTETSUとかゆうヒトたちも見かけ倒しなのデ。じゃあ、次回わ……えっ、連載打ち切り？ゆ、許ちて黒川さん……ぢゃなかったウメすわぁぁん！」ウメ「くそー、さすが青ムシ。揚げ足取りやがって！　1回で連載打ち切りだ！」TETSU「まあまあ。評判がよければマジで連載するかも？」

東京都・月島咲耶

⬆ウメ「彼のことだから今のサターンの状況にはウハウハでせう（笑）」TETSU「他にもいっぱい買ってるんだろうネェ」

投稿募集

投稿は、基本的にハガキ1枚につき1コーナー宛にお願いします。封書でまとめて投稿する場合は、それぞれのハガキの裏面に郵便番号、住所、氏名、PN、職業、年齢などを明記して下さい。なお、各コーナーの詳細は欄外を見てね。

全投稿の中から抽選で、以下のグッズをプレゼント。投稿にはどれがほしいのかを必ず明記してね。好きな役者のサイン色紙／メイキング入りプロモーションビデオ／金のしおり／『街』体験版（今となっては貴重！）／『街』テーマソング『夜明けの歌』シングルCD／『街』公式ガイド『ZAP'S』

<宛先>〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株） セガサターンマガジン編集部「街の掲示板」係まで。

町で見かけた「街」の人

しおりサン、あなた声優だったんデスか!?

●これは聞いた話ですが、アニメ「中華一番！」「きこちゃんすまいる」「わんころべえ」で、麻生しおり役の雪乃五月さんが声をやっているそうです。（福島県・青マムシ）

ウメ■同様タレコミ多数。彼女は役者さんじゃなくて声優が本業なんだよね。実わこれ、かなり前から知ってたんだ（みんなゴメン）。桂馬役のあらい正和さんのインタビューのときに、あらいさん自身が教えてくれてたんだ。

TETSU■オレも「きこちゃん」は再放送で見たよ。主役は確かにスゴイけど、きこちゃんて無口なんだよな（笑）。

ウメ■しおりサンのイメージとぜんぜん変わらないけど、改めて見るとなかなかの美人だね。

TETSU■おしとやかな日本的美人タイプですな。素敵。

麻生しおり役 雪乃五月

プロフィール

名前	雪乃五月（ゆきのさつき）
生年月日	昭和45年5月25日
サイズ	身長152cm、B80、W60、H81
<芸歴>	
アニメ	「コボちゃん」「ノンタン」「吸血姫美夕」「きこちゃんすまいる」「モンキーマジック」「中華一番！」「たこやきマントマン」「トライガン」「クレヨンしんちゃん」
洋画	「シティハンター」「素晴らしき日々」「大空港」「コスビーショー」
ナレーション	「興味しんしん丸」「ニッポンみたまま」
ラジオ	「雪乃五月のボイスファンタジア」

<ファンレターの宛先>
〒150-0013 東京都渋谷区恵比寿1-22-23 ヴェラハイツ恵比寿507 （有）賢プロダクション

今週のTIP

コンピュータウイルス

雨宮桂馬
10月15日 PM00:30

ネット上に潜む愉快犯などの手により意図的に作られた悪質なプログラム。感染の仕方や潜伏期間があるなど、その流れが病気の症状に似ていることからこのように呼ばれている。もとはソフトなどの不正コピーなどを行う者などに対しての警告の意味を含めたプログラムという存在だったが、現在ではそのような定義はほぼ完全に絶滅しているようだ。TETSUもどこかのネットからコイツを拾ってしまい、大変なことになったことがある（TETSU「増殖型。数分でハードディスクがパンク。以来ダウンロードには気ぃつけてます、ハイ」）。みなさん、ネットサーフにはくれぐれもお気を付けて。

「街」の掲示板には、こんなコーナーがあります

●あの人のこと教えて!!／お馴染みの役者紹介　●ギャラリー道玄坂／イラストコーナー　●FREE TALK／文字ネタ全般　●町で見かけた「街」のヒト／「あの役者さんがこんな番組に！」というタレコミはこちらへ　●The Word 〜あの言霊〜／心に残ったセリフや文章で盛り上がろう　●「街」の人気投票／好きなキャラクターを3人書いて送るのだ　●青ムシ抄／パロディ系イラスト　●あの場所を教えて！／気になるあの場所を紹介　●「街」ごっこ／ゲームのシーンを自分なりに再現！　●フェバリットバッドエンド／好きなバッドエンドを教えてくれ

コミックサターン

サターン人間 花くまゆうさく 第24回

「センパイ、本当に学校の勉強はなんの役にも立たないんですか！」「そうだにゃ」

ママおねがい

マジーンゴー!!
パイルダーオンッ!!

光子力ビーム
ブレストファイヤー

……
私は一ヵ月やりつづけた。

わかったわよ…買っていいわよ。サターンとスパロボ
ホント♡やったあ
ピョンピョン
はあ～
男（子供）は執念で勝つ

どっちもどっち

またゲームやってるよこのガキ
勉強しろ
ピピピ

ゲームでやってるよ歴史の勉強
なんだ言ってみろ

一年戦争で地球連邦はジオンに勝利。それから七年後に…
バカーそんなアニメ話なんの役にもたたん！
ブツブツ

学校の勉強だって社会ではなんの役にもたたんじゃん
そりゃそうだにゃ

花くまゆうさく
1967年生まれ。心揺さぶられるもの：ハカイダー、ヒクソン・グレイシー、映画「嗚呼!!花の応援団」（昭和51年第１作目）、「狂い咲きサンダーロード」、「トラック野郎」（全10作）、「桃尻娘」（全３作）。

Hyper Column

FREE TALK GALLERY

どっちつかず

Vol. 19

黒川文雄。プロフィール：1960年生まれ。音楽、映画業界を経てセガAM２研にて「VFシリーズ」を中心に宣伝プロデュースに参画。昨年ソフトウェアの宣伝プロデュース会社マーベリック設立。コンビニへのゲーム流通会社「デジキューブ」宣伝業務を担当。

町はずれにレストランがありました。クロウト受けする料理メニューと一流のシェフが何人かいたそうです。メニューは常に新しい素材を駆使したものでオイシイと評判で固定客もたくさんついていました。その頃、レストランのオーナーは不動産経営に夢中で店の切り盛りは支配人にまかせっきりでしたが、売上がドンドン伸びていたので、まったくクチを挟むつもりはなかったそうです。支配人はさらに売上を伸ばそうと自慢料理をテイクアウトのお弁当として販売を始めました。はじめのうちはお客さんにも好評で売り切れが続出。けれども近所のコンビニがお手軽なお弁当を販売しはじめたために、クロウト受けする料理やメニューの少なさが災いしてお客さんが少しずつ減ってしまいました。その影響からレストラン営業までも傾いてしまいました。オーナーの怒りが爆発しました。そこでオーナーはバブルがはじけた不動産業をほどほどにして、レストランを本業として名乗りを上げました。また、そのオーナーは現在の支配人を副支配人に降格し、今までの副支配人を支配人に昇格しました。前の支配人はオーナーにとっては売上さえ上げてくれていればよかったという存在でした。しかし慌てたのは長年勤めた従業員でした。昨日まで支配人だったヒトが副支配人。昨日まで副支配人だったヒトが支配人というワケですから…。でも新しく支配人になった副支配人は、現場での経験は浅く、どちらかというと支配人の言うことを聞いてマジメに努力するタイプでした。そのためか、これといった魅力的なメニューを提案できるワケもなくもなく、オーナーの言いなりでした。従業員にしてみれば今まで幅をきかせてきた支配人だった副支配人はいるし、副支配人だった支配人はいるし、一体全体だれの言うことを聞けばいいのかわからないという状況です。かと思うとオーナーは店に出てきて直接従業員に指図するという悪循環が始まりました。その結果、従業員は、オーナーの顔色をうかがい、支配人がいつ誰に変わっても、また、いつ正と副が入れ替わってもいいように当たらず障らず平均点なみの仕事しかしなくなってしまいました。その結果、腕の立つシェフは他店に引き抜かれたのはもちろんのこと、自慢料理の味も客足も落ちってしまったそうです。そのお店、今は大規模な改装工事中で、秋には新装開店するとのことです。おたのしみに…。

Information コンビニでの音楽CDの販売、買ってくれかなあ……。みんなの好きな音楽CDがかならず売っているはずだぞ。みんなが利用してくれればゲーム音楽のサウンドトラックも置けるようになる…応援してね！

池袋サラのバーチャクラッシュ

Vol. 53

本名吉嶺豊彦。1965年12月3日生まれの32歳。大阪府生まれの関東育ち。本職はゲームプログラマー＆ディレクター。現在3D格闘ゲームを制作中。だが、新宿や池袋のゲーセンで目撃証言多数あり。人が作った格ゲーやってる場合なのか？

「ファイティングバイパーズ2」やってる？　なんつーかマヂで楽しいよコレ。お世辞抜きで。新要素たっぷりっていうか、深みがあるっていうか。前に「やりこみ重要？」とか書いたけど、マヂやり込んでいくとその攻防の熱さに、俺の暴れん坊がビンビンになるぐらいだよ。

キャラは前作から変わらずグレイス。俺の行くゲーセンにはグレイスを使ってる奴をあんまり見かけないが、何でだろうね。操作が簡単で、強いってのに。たまにグレイス使いがいると、嬉しくなって話し掛けたりしてしまうぐらい少ない。でも、ゲーセンで人に声掛けたり、グレイスの攻め方を談義したりするのって最近あんまりなかったから、これはこれでなんか昔に戻ったみたいで楽しいんだけどね。

全体的な攻略は別のページで明石家サンマンくんにお任せして、次回あたり俺流のグレイス攻略でもやって見たいと思う。

5月4日に以前「VF3」の8時間耐久組手を開催した新潟のポピーに行ってきた。今回は組手とかのイベントではなく、大会参加の1人として。大会形式は5on5の総当たり戦。全7チームとこの店の大会としては少数だったけど、新潟のバーチャに対する熱気が会場一杯に広がっていた。東京のバーチャの聖地がスポットやアテナだとすると、ココは新潟の聖地といった感じといえばわかりやすいかもしれないね。大会結果は東北最強と謳われるアキラ使い（ゴメン、名前覚えてない）率いるチームが優勝。一応俺もそのチームにいたんだけど、全然役に立ってなかったのでいなかったことにする（笑）。

この大会、懲りずに7月5日にもやるそうな。詳細はのちほど。

Information ホームページ公開中。ていうか、最近更新をサボり気味。現実逃避の一環としてドバッと一新して見ようかなぁとか思う今日この頃。URLはhttp://www.mediamuse.co.jp/sarah/です。掲示板もあるんで気軽に覗いてください。http://www.mediamuse.co.jp/goiken/では現在制作中のゲームの画像を載せてます。ご意見ください（笑）。

今週の裕クン

写真は新潟から東京へ向かう新幹線の中。午前6時20分発という時間のせいか車両はガラガラ。彼は2人分の座席を占有して、始発駅から終点までぐっすりと寝てました。俺に似てどこでも寝られる体のようです。将来は編集者かプログラマー？（笑）

20世紀の終わりの少年少女の物語

コスプレ・ジャンキー

セガサターンマガジンの読者は10代が中心である。援助交際、神戸小学生連続殺傷事件、ナイフ問題などで、このところ立て続けにティーンエイジャーが注目を集めている。社会から突出し始めたこの世代の本当の姿を、このコーナーではレポートしていきたいと思っている。

どこかフェイクで寂しい感じのするコスプレイヤーたち。第1回はそんなコスプレの世界に自分の居場所を見つけた女の子の話だ。非日常はいかに日常を救ったのか？

小学生の頃よく死にたいと思った

麻里（仮名・現在18歳）は、2年になる直前に高校をやめた。高校に進学したころからコスプレのパーティに顔を出すようになって、そっちの方が学校に行っているよりも断然楽しかったからだ。

3歳の時に両親が離婚して、麻里は母親と住むことになった。父親はろくに養育費も払ってくれなかった。誕生日にプレゼントを送ってくれることもなかった。母親は離婚してから外に働きに出るようになった。そのうちボランティアにも熱中するようになる。麻里はひとりの部屋でテレビを見て過ごす時間が多くなっていった。

それは小学生になっても変わらなかった。電車で私立の学校に通っていたので、近所には一緒に遊ぶような友達がいなかった。少ない日でも9時間は画面をながめているような毎日だったが、テレビがそれほど好きなわけではなかった。他にすることがなかっただけだ。

学校にも馴染めなかった。集団で無視されるようなイジメを受けたこともあった。その頃よく「死にたい」と思った。無視してる奴らを「殺してやりたい」と考えることもあった。

コスプレパーティデビューで日常が変わった

小学5年生のある日、そんな救いのない日常が変わる。「セーラームーン」に出会ったからだ。普段は普通の女の子がいざという時に変身して強くなる、という物語の設定が麻里の心を捉えた。「セーラームーン」のことを考えるとワクワクした。主人公・月野うさぎ役の声優・三石琴乃のコンサートやイベントに通うようになる。アニメの雑誌を何冊も買うようになる。登場キャラクターをまねて、髪を茶に染めたりもした。それはイジメの格好の材料になったが、「やりたいことはやる」と心に決めていた。

コスプレのパーティに行くようになったのは、声優のイベントで知り合いになった女の子に誘われたからだ。「サムライスピリッツ」のリムルルで、コスプレデビューをした。そこには、学校では見つけることのできなかった仲間たちがいた。自分の居場所が生まれて初めて見つかったと思った。イベントが行われる週末が待ち遠しかった。

学校をやめてからは、スタッフとしてコスプレのイベントにかかわるようになる。神楽坂の「ツインスター」や新宿の「絵夢」、時には区の公民館などで、毎週のようにイベントを開いている。小学生の女の子から30代のサラリーマンまで、色々な年代の人が参加する。雑誌の取材を受けることもある。学校の中では決して経験できない付き合いが生まれた。今のボーイフレンドともイベントがきっかけで知り合った。パーティでDJをしていたのが彼だった。

今ではコスプレの参考にするアニメ番組を除いては、テレビを見ることも殆どなくなった。

今、楽しいことが何よりも大切

学校をやめることに、母親は猛反対をした。が、「やりたいことはやる」という思いは、この時も変わらなかった。

元々あまり仲のよい親子ではなかったが、強引に退学してしまったことで、母親との関係はますますギクシャクしたものになった。全てがうまくいくはずはない。それも仕方のないことだと考えている。

離婚以来、父親とは殆ど会っていない。これからも会うことは殆どないだろうし、会いたいとも思わない。

将来のことは、よくわからない。ただ、このままの状態ができる限り続いてくれればいいなあと、ぼんやりとは思っている。コスプレに出会うまでは、面白いことなんかなかった。今、楽しいことが何よりも大切なのだ。

写真／ホンマタカシ　※本文と写真は関係ありません。

週刊 土星時報

ゲームまわりで読者が興味をもってくれそうなこと、面白そうなことなら何でも取り上げていこう！　というのがこの「土星時報」だ。第1号の今回は「グランディア」と「コスプレ」がテーマ。業界美人コーナーもあるよ。

こんなところにサターンが！

5月17日（日）、午後10時頃、多くの人でにぎわう新宿・歌舞伎町の道端で、セガサターンが目撃された。このあたりでは、チャイニーズマフィアによる密造サターンが取引きされているとの情報があり、取材をしていたところ道端に置かれたサターンが発見されたというわけだ。これが噂の密造サターンなのか、あるいは組織による何かの合図なのかは現在調査中だ。

コラム　ガラクタ坂上作戦

ゲームよりも一足早く「ウテナ」がAVに？

自分のマンガに同人誌がないと悩む漫画家

さて、読者のミナサンはアニメやゲームの一般的人気をどのような手段で調べているだろうか。雑誌の人気投票や友人の口コミ、店舗での売れ行きなど様々な調べ方があるだろうが、私が重宝しているやり方は「エロ産業にパクられたか」というのを尺度としている。この方法は女性キャラでしか通用しないのだが、それでもなかなかの有効性を持っている。実際に「自分のマンガのエロ同人誌がない」と真剣に悩んでいるマンガ家を私は知っている。

海賊版の数はオリジナルの人気に比例する

まぁ、同人誌の段階ではまだマニアの間での浸透でしかないが、これがアダルトビデオとなるとかなりの普遍性を持っているのではないか。

『セーラームーン』以降、アダルトビデオでパロディとしてでなく、単にそのコスチュームを使用したビデオが多数登場した。「コスプレ」という言葉が市民権を得たのもこの頃からだ。

ヒンシュクを買うかもしれないが、やはり「海賊版」や「パチモノ」はそのオリジナルの人気に比例して多数登場する。

先日見たビデオは『ウテナ』のコスプレ物だった。しかし画面にいきなり化粧の濃いホステスみたいなウテナが登場したのには驚いた。制作者側には「オリジナルに似せる」という意識はないのか。

それでもアンシーはかなり近い雰囲気の女優さんを使っていて、しかもドーランで肌を黒くするという徹底ぶり。しかしそれが裏目に出た。黒髪に眼鏡で色黒という女性はアニメならまだしも、現実にいるとかなり変なのだ。しかもドレスなんか着ているのである。アウトドア派なのか、インドア派なのか、貧乏なのか。裕福なのか、何が何だかわからなくなってしまっているのだ。

AV女優の年齢がバレたわけ

ところでいつも気になるのだが、こういうビデオに出演する女優さんはそのアニメを見ているのだろうか。絶対に見ていないとは言い切れない。最近、アニメとかゲームとか好きなAV女優や風俗嬢は増えてきている。

先日取材で出会った女優さんもアニメ好きだった。それで、つい仕事を忘れてオタクな会話をしてしまったのだが、事件はその直後に起きた。彼女は、「中学生の頃、『ボトムズ』が好きだった」と言ったのだ。彼女の年齢は二十二歳ということになっている。仕事上は。

しかし『ボトムズ』の放映されていた時期を考えると…。私は意を決して聞いた。

「トシ、三十過ぎてるでしょう？」

「はい…」

一瞬、気まずい空気が流れた。

だが、それから彼女は開き直ったかのように昔のアニメの話をした。私は少し嬉しかった。

鶴岡法斎

一九七三年生まれ。文筆家。アニメのフィールドを中心に活躍中。編著書に『世紀末の迷路』『螺旋の薔薇』（アスペクト）。『呪われたマンガファン』（ジャパンミックス）。

イラスト／町野変丸

ゲームな女たち
WOMAN CATCH THE GAME.

矢澤ひとみさん（光栄・広報）

ゲームソフトの広報展開のプランニング、記事の事前チェック（ソフトに関して間違った記述がないかどうかを見る）などが矢澤さんの主な仕事である。制作ミーティングに参加して、広報の立場からアイディアを出したりもする。小学4年の時にファミコンを買ってもらって以来のゲームファンであるという矢澤さん、ゲーム業界人としての夢は、将来的に「アンジェリーク」のような多くの女性が楽しめる新しいゲームのプロジェクトに参加することだ。社会人になって3年、仕事をしていてうれしいのは、憧れていたゲームのクリエイターやイラストレーターの方たちに会えることだそうだ。

電子遊戯鬼畜道

お題：グランディア

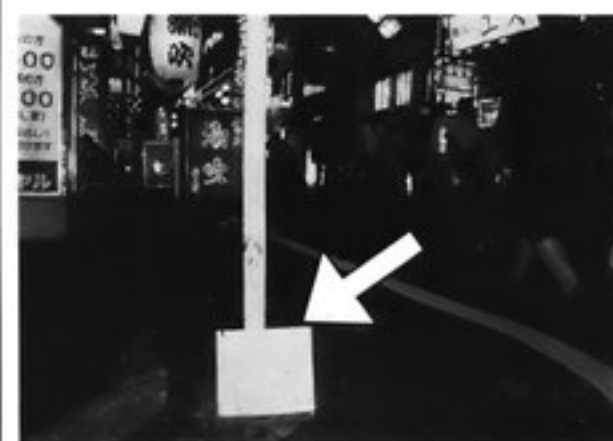
題字・イラスト／杉作J太郎

ゲームを骨の髄までしゃぶりつくせ。1年前に掲載され反響を呼んだ悪趣味企画が再登場だ。

ガドイン立つ瀬なし

ある程度ゲームが進むと、仲間である勇者ガドインが男の門出を祝うと称して戦いを挑んでくるイベントが発生する。というわけで、その直前にガドインの装備を弱めておこう。お勧めは、「もっけん」、「てつなべ」、「エプロン」または「おでかけふく」、「なべのふた」または「まないた」または「けいとのてぶくろ」、移動力が少なくて防御の少ない靴に、「つけものいし」といったところ（ただし効果があるかどうかは不明）。戦闘に突入したら、作戦は「卑怯千万」、効果のない「あまぐものつえ」を使いまくったり、やはり逃げられないにもかかわらず「とうそう」コマンドを乱発して逃げ回ったりして、心ゆくまでガドインをコケにしよう。㊗㊗㊗（鬼畜度は㊗㊗㊗㊗㊗が最高）

鬼畜道師範・天野譲二

本業は映画ライター。ゲーム歴14年。一本道の某RPGに反旗を翻し、脇道を探した果てにたどり着いた鬼畜道。

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。
裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1) 回答が2の場合	(例2) 回答が09の場合	(例3) 回答が23の場合	(例4) 回答が1の場合
◆よい例	2	0 9	2 3	1
◆悪い例	2	9	23	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

0 1	0 6	1 8						

1 性別
男性　1
女性　2

2 年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業

01	小学生	09	専門・技術職
02	中学生	10	管理職
03	高校・高専生	11	自営業
04	大学・大学院生	12	公務員
05	短大・専門学校生	13	アルバイト
06	予備校生	14	無職
07	事務職	15	主婦
08	営業・販売職	16	その他

4 セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。
※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（8冊まで）
01　ファミ通
02　GAME WALKER
03　Vジャンプ
04　電撃王
05　電撃PlayStation
06　ザ・プレイステーション
07　じゅげむ
08　少年エース
09　ゲーメスト
10　サターンファン
11　グレートセガサターンZ
12　電撃G'sマガジン
13　電撃SEGA SATURN
14　ニュータイプ
15　セガサターンマガジンのみ

6 今号の本誌の表紙についてどう思いますか。
01　よい
02　ふつう
03　よくない
04　その他（具体的に要望を）

7 新ハードの「ドリームキャスト」のなにに期待をしますか？
01　モデムによる通信機能
02　PDA機能
03　グラフィック機能
04　音源
05　その他

8 このアンケートハガキを出す頻度は？
01　毎号出す
02　プレゼントがほしいときは出す
03　ときどき出す
04　はじめて出す

9 今号の記事でおもしろかった(よかった)ものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください。

10 表2から持っているハードをあげてください。（8つまで）

11 表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

12 表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1　今号の記事

01　LANDMARK
02　データステーション
03　セガサターン読者レース
04　（特報）レイディアント　シルバーガン
05　（特報）サクラ大戦2~君、死にたもうことなかれ~
06　（特報）グランディア~デジタルミュージアム~
07　（特報）スレイヤーズろいやる２
08　（特報）日本代表チームの監督になろう！~世界初、サッカーRPG
09　（特報）バッケンローダー
10　（特報）バーチャルスコールS
11　（特報）ラングリッサーV　the end of Legend
12　（特報）探偵神宮寺三郎~夢の終わりに~
13　（特報）アストラスーパースターズ
14　（特報）ゲームベーシック
15　読者コーナー／LETTERS PARK·めざせ投稿KING!!
16　Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2 目指せ！最強クラブ!!
17　岩垂徳行わーるど かもんえぶりばでぇ
18　（特報）セガ新ハード「ドリームキャスト」詳略ついに発表!!
19　（特報）Dの食卓2
20　「街」の掲示板
21　コミックサタマガ／花くまゆうさく
22　（コラム）どっちつかず
23　（＊）池袋サラのバーチャクラッシュ
24　週間土星時報
25　NEW RELEASE TITLE 最新!!
26　（COMING SOON 発売間近）プリンセスメーカー　ゆめみる妖精
27　（＊）アナザーメモリーズ
28　（＊）王様げーむ
29　（COMPLETE GUIDE 徹底攻略）スーパーロボット大戦F　完結編
30　（＊）少女革命ウテナ　いつか革命される物語
31　（＊）メルティランサー　Re-inforce
32　（＊）ドラゴン・フォースII－神去りし大地に－
33　（＊）シャイニング・フォースIII　シナリオ2 狙われた神子
34　（＊）BAROQUE（バロック）
35　（＊）GT24
36　ルックルック エルフ
37　パッションラングリッサー
38　（企画）アイドル麻雀ファイナルロマンス4
39　アーケードエクスプレス
40　ハロー！　カプコン
41　電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム
42　AM2研 EXPRESS WEEKLY
43　セガAM分室 FLATOUT!
44　箱崎の母的占い
45　裏技の極（きわみ）

表2　ハードリスト

01　セガサターン（互換機含む）
02　メガドライブ（ワンダーメガを含む）
03　スーパー32X
04　プレイステーション
05　3DO（REAL、TRY）
06　PC-FX
07　スーパーファミコン
08　PCエンジンシリーズ
09　NEO·GEO（CDを含む）
10　ゲームボーイ
11　NINTENDO 64
12　パソコン
13　ムービーカード（ツインオペレータ含む）
14　フォトCDオペレーター
15　電子ブックオペレーター
16　セガマルチコントローラー
17　レーシングコントローラー
18　バーチャガン
19　アナログミッションスティック
20　コードレスパッド
21　新型バーチャスティック
22　バーチャスティックプロ
23　ツインスティック
24　セガサターンモデムセット
25　セガサターンワープロセット
26　通信対戦ケーブル
27　ドリームキャスト

表3　ソフトリスト

001　悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲~
002　アストラスーパースターズ
003　アドヴァンストV.G.2
004　アナザー・メモリーズ
005　アンジェリーク　デュエット
006　EVE burst error & EVE The Lost One バリューパック
007　囲碁
008　頭文字D~公道最速伝説~
009　イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ
010　USドラッグチャンプ（仮称）
011　ウルトラマン図鑑3
012　E·TUDE prologue　~揺れ動く心のかたち~
013　エドワード・ランディ／アーケードギアーズ
014　エルフを狩るモノたちII
015　お嬢様特急
016　お嬢様を狙え
017　音楽ツクールかなでーる2
018　カプコン ジェネレーション~第1集 撃墜王の時代~
019　カプコン ジェネレーション~第2集 魔界と騎士~
020　かもめ大作戦 ~女神たちのささやき~
021　クロス探偵物語~もつれた7つのラビリンス~
022　GAME BASIC for SEGASATURN（仮称）
023　激闘おったまがえる
024　ケリオトッセ！
025　幻想水滸伝
026　Code R（コード・アール）
027　コナミアンティークス~MSXコレクションウルトラパック~
028　コントラ~レガシー・オブ・ウォー~
029　The Legend of Heroes I & II 英雄伝説
030　JリーグエキサイトステージV1
031　シミュレーションRPGツクール
032　シャイニング・フォースIII シナリオ3（仮称）
033　SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）
034　スーパーアドベンチャー　ロックマン
035　SUPER301　SQ（仮称）
036　スタートリング・オデッセイIブルーエボォリューション
037　スタートリング・オデッセイII魔竜戦争
038　スタートリング・オデッセイIIIミレニアムの聖戦
039　スチームハーツ
040　汽船海賊（スチーム・パイレーツ）
041　スレイヤーズ ろいやる2
042　制服~ハイスクールカウントダウン~
043　SEGA AGES／ギャラクシーフォースII
044　ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）
045　SONIC JAM（セガサターンコレクション）
046　ソルヴァイス
047　ソルディバイド
048　ダービースタリオン（仮称）
049　ダブロー・イ・ゼロウ
050　ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション
051　探偵神宮寺三郎~夢の終わりに~
052　超フラッピー
053　DEEP FEAR
054　デジタルモンスター（仮称）
055　電車でGO！
056　ときめきメモリアル　ドラマシリーズ Vol.3（仮称）
057　ドリーム・ジェネレーション　恋か？仕事か!?……
058　DRUID~闇への追跡者~
059　七つの秘館　戦慄の微笑
060　日本代表チームの監督になろう！~世界初、サッカーRPG~
061　バーチャコールS
062　バーチャファイター3
063　バイオハザード２
064　ハイスクール テラ ストーリー
065　バックガイナー~よみがえる勇者たち~覚醒編「ガイナー転生」
066　バッケンローダー
067　Pia♥キャロットへようこそ!!2
068　海辺（ビーチ）でリーチ！
069　Find Love 2~The Simulation Game~
070　ファルコムクラシックスII
071　BLACK/MATRIX（ブラックマトリクス）
072　プリズムコート
073　プリンセスメーカー ゆめみる妖精
074　フレンズ~青春の輝き~
075　Project X2
076　POLYGON BASIC for SEGA SATURN セガサターン対応タイプ
077　POLYGON BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ
078　ボールディランド
079　ポケットファイター
080　本格プロ麻雀　徹満Special（セガサターンコレクション）
081　MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER
082　魔導物語
083　魔法使いになる方法（仮称）
084　水木しげるの妖怪図鑑 総集篇
085　ミレニアムファイア
086　無人島物語外伝　高持教授の大冒険（仮称）
087　村越正海の爆釣日本列島
088　もってけたまご with がんばれかものはし
089　モニカの城
090　モンスターメーカー ~ホーリーダガー~
091　ラブリーポップ 2in1 雀じゃん恋しましょ
092　ラングリッサーV　the end of Legend
093　リアルサウンド2　~霧のオルゴール~
094　リンダキューブ　完全版
095　THE RUINS（ルーインズ）
096　ルナ2　エターナルブルー
097　ルパン三世~ピラミッドの賢者~
098　レイディアントシルバーガン
099　RAYMAN2
100　レクイエム
101　Warrz（ワーズ）
102　ワーズ・ワース
103　わくわくモンスター

※詳しくは特集記事をごらんください。

最新!!

NEW RELEASE TITLE 最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

最新サターンゲーム事情がすぐわかる。
お役立ちの新作ソフト情報ページだ!!

発売間近!!

COMING SOON SOFT 発売直前のセガサターンタイトルを大紹介!

発売前の期待作をピックアップ!
ゲーム購入計画に役立ててね!!

ワールドカップ'98フランス ~Road to Win~

●セガ●6月11日発売●5,800円●スポーツ●全年齢推奨

完成度 100%

開催間近のW杯に合わせ、ついにシリーズ待望の第3弾が登場。君も一緒にW杯に参戦しよう！

「Vゴール(ビクトリー)」で君だけのワールドカップを体験しよう

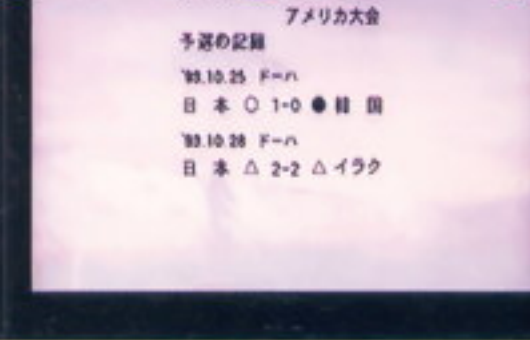
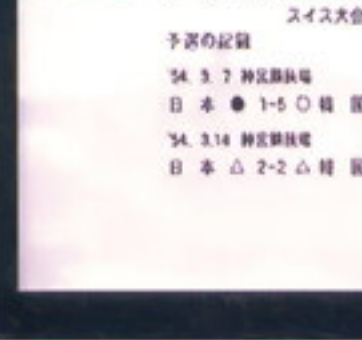
'98年最大のスポーツイベント「ワールドカップ」も目前に近づいて、日本代表サポーターの応援もヒートアップ！ 各社からワールドカップを題材としたサッカーゲームが発表される中、ついに「ビクトリーゴール」シリーズのワールドカップ版が登場する。機能面はもちろん、スピーディーなゲーム展開、エキサイティングな実況など、シリーズの洗練されたクオリティを継承。さらに、本シリーズならではの演出が用意された「ワールドカップ」モードや、アジア予選をゲームで体験できる「Road to FRANCE」モードなど、ワールドカップの興奮をひと足早く味えるぞ。さあ、目指すは世界制覇だ！

好みにあった、いろいろな視点、3種類のズーミングを選べる。レーダーも見やすいぞ

おなじみの実況&解説も入っている。さらに臨場感を増してくれること請け合いだ！

シリーズを継承した充実機能!!

自軍のポジショニングや作戦のエディットはもちろん、ゲーム中の視点・ズームなどプレイしやすく変更できる、シリーズおなじみの機能も充実！

日本悲願のワールドカップ出場までの道のりをつづるオープニングムービー

世界の実力に挑戦!! ワールドカップモード

32カ国の中からチームを選び、ワールドカップを戦い抜くモード。まず各4カ国のリーグ戦を行い、勝ち抜いた上位2カ国がトーナメントに参戦できる。もちろん日本代表の選手たちは全員実名で登場。各々の個性的なプレイが再現されている。

初戦のみ、リーグ戦で争う。

参加国32カ国からチームを選択。もちろん日本以外もOK！

あの感動を君の手で!! Road to FRANCE

ワールドカップアジア地区最終予選をシミュレート。本大会出場を決めたイラン戦を体験できる。もし、試合展開が○○だったら……という、さまざまな状況下での試合を楽しめるぞ。

あの感動を君の手で再び！

出場選手も変更可能だぞ。

幻のオーストラリア戦も体験できる!!

君もワールドカップに出場!? プレイヤーエディット

シリーズおなじみのプレイヤーエディット機能も健在。日本代表以外の選手の名前を変更することができる。自分の名前や友達の名前、代表に選出されていない選手を出場させることも可能だ。

対戦だって熱い!! フレンドリーマッチ

ビクトリーゴールシリーズである本作の対戦が熱くないわけがないっ！ チームはもちろん、スタジアムやグラウンドコンディションを選んでの対戦が可能だ。2P対戦を初め、2人協力プレイで最大4人までの対戦も楽しめる。CPUの試合を観戦することもできるぞ。

最大4人まで、同時プレイが可能。みんなで燃えろ！

いろいろな状況を楽しめるぞ。

エーベルージュスペシャル～恋と魔法の学園生活～

●タカラ●6月11日発売●5,800円●シミュレーション●全年齢推奨

完成度 100%

高い人気を誇る「エーベルージュ」。ファン待望の新作では、高等部での恋愛が待っている！

素敵に成長したあのコたちにまた会えるっ!!

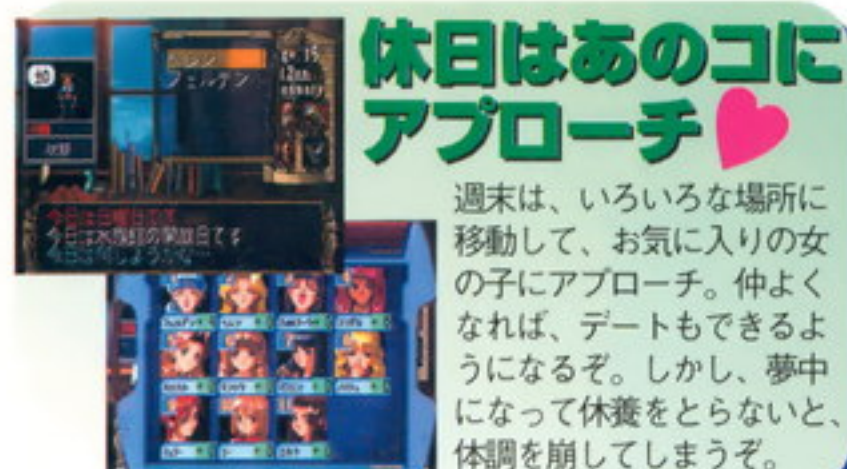
魔法の存在する世界「ワーランド」の学園を舞台にした恋愛育成シミュレーションとして、人気を博した「エーベルージュ」。その新作の発売もいよいよ間近に迫ってきた。初等部での２年間と、高等部での３年間の生活を描いた前作に対し、本作の舞台は高等部のみとなっている。その分、恋愛要素がパワーアップされ、さまざまな新イベントが追加されているのだ。新たにプレイする人も十分楽しめる内容となっているが、前作をプレイした人はさらに楽しめることまちがいなし。前作のセーブデータがあれば、おまけシナリオも楽しめるぞ。

やっぱり 学生の仕事はお勉強です。

舞台となる学園では、時間割を自由に決められる。だからといって、サボってばかりいると女の子に振り向いてもらえないうえ、試験で2教科赤点をとると退学になってしまうのだ。

チェック1 前作のデータでオマケシナリオが!!

前作のプレイデータが本体RAMかパワーメモリーに残っていれば、おまけシナリオを楽しめる。今のうちにプレイしておく？

メニューで「初めてプレイする」を選ぶと、メッセージが表示される。データが残っていればOK。

休日はあのコにアプローチ♥

週末は、いろいろな場所に移動して、お気に入りの女の子にアプローチ。仲よくなれば、デートもできるようになるぞ。しかし、夢中になって休養をとらないと、体調を崩してしまうぞ。

イベントもたっぷり!!

高等部での１年９カ月間には、行事に関するものから、デート中に発生するものまで、多彩なイベントが待っている。キャラクターごとの新イベントも、たっぷり用意されているぞ。

なつかしのアルバム

オプションで見ることのできる懐かしのアルバム。初等部のころのグラフィックを、主人公のコメントとともに見ることができる。これを見れば、初めてプレイする人も本作をばっちり楽しめちゃうのだ。

主人公を取り囲むヒロインたち

前作で登場した女の子は、美しく成長。相変わらずの性格で主人公を迎えてくれる。イベントも、なつかしのシチュエーションから、全く新しいものまでさまざま。君は前作で選んだ女の子にアタックする？　それとも……。

チェック2 初回生産分はスペシャルパッケージ!!

初回生産分は、エーベギャルズが水着で集合している描き下ろしイラストがプリントされたゴージャスな特殊パッケージ。ファンなら絶対GETあるのみ。レッツ予約！

バックガイナー ～よみがえる勇者たち～覚醒編「ガイナー転生」

●ビング●7月30日発売●5,800円●シミュレーション●全年齢推奨

完成度 90%

PSで人気を博し、移植が決定したこの作品。ハイクオリティなアニメーションには驚きだ。

ストーリー&キャラクターと物語の導入部分を紹介する

本作は、転生編ということで、3部作の序章に当たる部分にもかかわらず、2枚組の大ボリュームになっている。本格シミュレーションに、収録時間40分以上に及ぶアニメーション、アドベンチャー要素など、ストーリー性を重視した作りになっている。シリアスに展開する物語に浸って欲しい。

STORY

21世紀初頭、科学的に発達はしているが、日常生活は今までとさほど変わらない平穏な日々が続いている。そんな折り、日本国内で人間の消滅、怪物の出現といった不可解な事件が起き始める。原因は一般には知られず、報道機関では連日評論家たちがおもしろおかしく取り扱っていた。しかし、その影ではこの事件を独自に捜査し解決すべく、警察庁特殊警察機動隊(通称:特機隊)が結成され、人型兵器を駆使して活躍していた。そんなある日、いつものように登校していた「慎」と「なつみ」は、機動隊の交通封鎖に遭遇し、彼らの運命を変える事件に巻き込まれていく……。

水樹 慎

一応本編の主人公。特機隊に入隊し、潜在能力を開花させていく。ガイナー「ライゼツ」とシンクロする。

一応ヒーロー!?

緑川なつみ

慎の幼なじみで、明るく行動的な元気少女。霊感が強く、慎の潜在能力の高さに本能的に気付いている。ガイナー「ゼルウィード」とシンクロするようになる。

元気印の女の子

謎の敵

ガイナー「ライゼツ」をつけ狙う、謎の組織の人間。不思議な力を有する。

A.D.2008・TOKYO

ある日、いつものように登校していた「慎」と「なつみ」は、機動隊の交通封鎖に遭遇。そこで2人が目にしたものは、ビルの谷間から飛び出す特警用シェルと怪物の姿であった。爆発に巻き込まれ負傷した「なつみ」を助けるため、「慎」は乗り捨てられていたシェルに搭乗するが……。

突如出現した怪物

現れた怪物の前に、機動隊の兵器など役に立つはずもなかった。そして、「なつみ」が負傷。

機動隊員が乗り捨てた、シェル「リブラル」に搭乗する「慎」。果たして動くのだろうか?

「慎」が乗り込んだ「リブラル」は、まだ、完全には破損していなかった。

そして戦闘へ

第1話 妖魔 リゴルズ

シェルと呼ばれる人型マシンは、「慎」の思いどおり動かせるらしい。なぜ、「慎」にそんな能力があるのだろうか。

ここはとりあえず、目の前の怪物たちを倒すことが先決になる。

特機隊のメンバーも到着したが、助けにはきてくれない。

戦いが終わり、病院へなつみのお見舞いに行った慎は、そこで敵の追撃にあう。ルシータと呼ばれる謎の女の正体は?

慎となつみの謎とは!?

システムチェック

システムで特筆すべきは、「シンクロ」と「バーニング」。どちらも戦闘に大きく関わってくる項目だ。

シンクロのコマンドは、シンクロ率を上げるもの。バーニングは、気力全開で機体性能アップ。

シンクロ

シンクロレベルは、キャラの行動制限のための項目。コマンド「シンクロ」で、レベル5以上を保とう。

バーニング

敵の攻撃を受けると上昇し、気力全開でコマンドの実行可能。一時的に機体性能や、武器性能を上げる。

ガイナーとは?

遥か銀河、物質文明が極限まで達していた世界で、自らの内面体を磨いた種族がいた。精神感応理論を確立、実践し、DNAの組み替えにより、理論的には無限に体組織を変化。威力に個人差はあるが、霊力を応用した攻撃をも兼ね備えていた。無限の生命力を持ち、肉体が滅んでも精神体が他の生命体と融合(シンクロ)することで永遠に生き続ける、精神高位生命体のことである。

甘く切ない夢を抱いて

プリンセスメーカー ゆめみる妖精

スケジュール管理型・育成ＳＬＧの元祖的存在とも言えるビッグタイトル「プリンセスメーカー」。そのシリーズ最新作、「ゆめみる妖精」の発売日が、いよいよ目前に迫ってきた。ＰＳ版でも好評を博した「ゆめみる妖精」だけに、首を長～くして待っていた人も多いんじゃないかな？　そんな「ゆめみる妖精」のプレイ感を、よりリアルに味わっていただくためにと、前号からお届けしているリプレイも、いよいよ後編、ついに18歳の誕生日を迎える。「欠点の少ないバランスのいい娘」を教育方針に育てられた「引退騎士」の娘、「せがたありす」に、果たして、どんな結末が待っているのか～!?

完成度100%

●ガイナックス●育成SLG
●6月18日発売●5,800円
●1人プレイのみ

メーカーから一言
～アルバムモードへのご招待～　エンディングを迎えてからタイトル画面の「STAFF CREDIT」を選択。これでいつでも一度見たバカンスやエンディングのグラフィックを鑑賞可能。めざせアルバムコンプリート！　（制作部　よこやん）

リプレイ～『せがたありす』の夢見る日々2

私は「せがた」。長く城に勤めてきた騎士である。娘の「ありす」も、もう13歳。そろそろ「少女」から「ひとりの女性」へと脱皮していくお年頃となってきた。それでは、ここまでの３年間の娘の歩みを、簡単に紹介させていただこう。

まずは、10歳の頃の「ありす」の傾向から始めよう。さすがに元騎士たる私の娘だけあって、モラルと武勇、気力、気品には見るべきものがあった。しかし、一方で、気だてとセンスは目を覆わんばかりのていたらく。そこで、「欠点の少ないバランスのいい娘に育てる」という我が家の教育方針に則って、気だてとセンスを磨いていくために、お勉強では主に料理教室、バイトでは大工を中心にスケジュールを組むことになった。

だが、その10歳の年から２年連続しての猛暑。ストレスは溜まりやすくなるし、スタミナは減少するしで、娘もけっこう

新たなる挑戦

成長のバランスが整いはじめた「ありす」は、新たなお勉強やアルバイトに挑戦。通えるアルバイトもグッと増えてきた。

えらいぞ、ありす

アルバイトで全日程を働くと皆勤賞がもらえる。これも、「会話」コマンドの活用によって充実した気力とモラルの賜物（？）。

鉱脈発見!!

新たなバイト「鉱山」で遭遇した「鉱脈発見」イベント。養育費の面では、ずいぶん娘の働きに助けられた13歳の日々であった。

ひとりの妖精があなたのもとにやってくる

キツイ思いをしたようだ。恥ずかしながら、養育費に余裕がなくなったため、バイト三昧の生活となった11歳。料理教室でライバルが現れたりして、グッと変化が出てきた12歳。こうして娘は、思春期の入り口、13歳を迎えたのだ。

さて、13歳となった「ありす」は、毎日、あいさつをきちんとしていたのがよかったのか、気力の充実とモラルの高さは申し分なく、気だてとセンス、魅力も、ずいぶんと備わってきた。そこで今年は、今まで通わせられなかった新たなお勉強やアルバイトにも挑戦させてあげよう。とくに、アルバイトに関しては、この年に大きく変化した。娘が成長してきたために、通えるバイトが増えたのだ。バイトでの入金は働いた日数で決まる。「ありす」がバイトで働く日数はこれまでは全日程の半分ぐらいだったのだが、ひときわ高くなったモラルと気力のおかげか、13歳になってきちんと通うようになった。その分、入金が増えたうえに、皆勤賞までいただくこともあり、ずいぶんと助けられることとなった。さらに、スケジュール消化中に自分からスケジュールをおねだりするなど、自覚も出てきたようだ。

そして、「ありす」も14歳。散歩しているとき、街で王宮の青年に声を掛けられ、新たに「王宮」のアルバイトに通えるようになったが、1日4Gと安いので敬遠、スタミナを鍛えるため農場のバイトと武術道場、さらに、新たなライバル、チャーミーが登場したダンス教室に勤しむ毎日となった。

比較的、穏やかに過ぎた14歳に比べて、「ありす」の15歳の日々は変化に富んだものとなった。まずは、知力向上のために通いはじめたバイト、家庭教師がらみのイベントの数々。教え子に相談を受けたり、教え子が家出をしたりと大忙し。しかし、そのかいもあってか、知力が急上昇。学校で奨学金を出してもらうまでになった。さらに、突然の訪問販売。「ありす」のためにとアイテムを買い込み過ぎたため、我が「せがた」家はついに赤字に転落。嗚呼……。

新たなライバル出現

料理教室でのライバル、ハイターちゃんに続いて、ダンス教室でもチャーミーというライバルが出現。

先生が家庭訪問!?

新たなスケジュールに勤しむ「ありす」を、ごぶさたしていたダンス教室の先生が訪ねてきてくれた。

散歩は楽し

散歩中に出くわすのは、人間ばかりではない。この日は捨て猫に遭遇。

ナンパか!?

お休みの「自由行動」で散歩中、青年から声をかけられた「ありす」。ナンパか!?と思いきや、話を聞くと王宮の人とのこと。このイベント発生後、「ありす」は王宮のアルバイトに通えるようになった。

なんと、テストで満点!

ダンス教室のテストで、技術点は43点だったものの、芸術点は50点満点。ライバルのチャーミーにも勝って、プライドと気力がグ～ンとアップした。ライバルと競い合うことが「ありす」を大きく成長させる。

教え子が家出?

家庭教師先の教え子が家出。戸惑う「ありす」は町中を捜し回る。

ありがたや…

奨学金は「授業料半額」と「援助金500G」の2種類。ここでは「授業料半額」を選択することとなった。

体重増加でストレス倍増!自由行動「買い食い」の恐怖

自由行動で「買い食い」ばかりしていると、体重が増えていく。この体重増加によって発生するストレスは強力なので要注意だ。

突然やってきた訪問販売…ぜひとも買いたいアイテムの数々

突然やってくる訪問販売で購入できるアイテムには、娘の才能を一気に上昇させる魅力的なものが多いので、養育費には余裕を持たせておきたい。「ありす」には妖精の蜜（スタミナ上昇）、知恵の実（知力上昇）、芸術の水飴（センス上昇）、武神の剣（武勇上昇）を購入。そのため、養育費は底をつき、赤字となった。

いよいよ18歳の誕生日を迎える「せがたありす」…果た

16歳になってルックスもグッと大人っぽくなってきた「ありす」だったが、家計が赤字に転落したため、稼ぎの大きい家庭教師三昧の毎日となった。なにせ、誕生日を過ぎてからは家庭教師の７連発。通い慣れてきたためか、出席率も高く、大いに養育費を稼いでくれた。そんな中で、自我への目覚めか、スタミナ、魅力、武勇を除くすべての才能が飛躍的に伸びる日があった。これぞ、まさに成長期というものであろうか……。

やがて家計も持ち直し、久しぶりに通った料理教室でのこと。ライバルのハイターが「ありす」の親友になってくれた。さらに、続いて行ったダンス教室でも、チャーミーが親友に。それ以来、親友の誕生日にプレゼントを贈ったり、ストレス解消に一緒にお出かけをしたりと、「ありす」の毎日も一層、充実してきたようだ。こうして迎えた「ありす」の17歳の誕生日は、ハイターから「ぬいぐるみ」、チャーミーから「詩集」、私から「おしゃれな服」を贈られるという、にぎやかなものとなった。

さて、ついに17歳となった「ありす」。早いもので、一緒に過ごす最後の１年となってしまったわけだ。ここまでグレる（死語？）こともなく、教育方針通りの「バランスのいい娘」に育ってくれたし、父親への信頼度も満点。せめて、今年ぐらいは養育費に余裕を持たせて、バカンスにでも連れていってやりたいものだ。

そんなわけで、最後の年のスケジュールは、ここのところすっかり板に付いてきた家庭教師のバイトや、実入りは少ないが多くの才能が磨かれる王宮のバイト、さらに奨学金のおかげで授業料の安い学校を中心に組むこととなった。「胸が大きくなった」と溜息をついてみたり、学校でラブレターをもらったりと、思春期らしい悩みを抱えた春が過ぎ、迎えた夏には待望のバカンス。海辺でくつろぐ「ありす」の笑顔は、夏の太陽よりも輝いて見えたものだ。

秋になると、学校で学級委員に選ばれるなど、ますます充実する

ライバルが親友になってくれる

テストで勝った負けたと騒ぎながら、お互いに切磋琢磨してきたライバルたちが親友に。温かい友情を築いていってほしい！

親友ができて広がる娘の世界

誕生日のプレゼント交換をはじめ、一緒にお出かけをするなど、親友ができることによって娘の毎日がより充実したものとなる。

17の夏は限りなくアツい！

秋は学級委員に

学級委員に選ばれた後で会話をすると、プライドもアップする。

長いようで短かった8年間…娘よ、父はうれしいぞ！

お休みとはいえ、娘の成長に大きな効果を与えるバカンス。序盤はどうしてもお勉強優先で養育費をやりくりするため、なかなか実行することができなかったが、最後の年の夏と最終スケジュールに決行。雪景色の中で見せる「ありす」の微笑に、思わず目頭も熱くなる（？）。

悩み多き17の春

「胸が大きい」と溜息をつく「ありす」。小さければ小さいで、やっぱり悩んだりするのだろうか？

突然、学校でラブレターをもらって戸惑う「ありす」。さすがに17歳ともなると、悩めるお年頃ってとこ？

王宮でよく会うこの男は？

以前、自由行動の散歩中に出会った青年に、王宮のバイトで２回遭遇。思わせぶりな言動も、ちょっと気になるところだ。

してどんな運命が待っているのか？ 注目の結末は!?

「ありす」の毎日。また、通う回数が増えた王宮のバイトでは２度ほど、青年に声を掛けられた。以前、「ありす」が街で会って、王宮のバイトを紹介してくれた例の青年だが、場所が場所だけに、少し気になる存在ではある。

やがて迎えた18歳の誕生日は、親友のハイターとチャーミーも駆けつけ、17歳の誕生日と同様、にぎやかなものとなった。私からは、ここまでの「ありす」の頑張りに敬意を表し、奮発して「豪華なドレス」を贈らせてもらおう。そして、ついに最後のスケジュール。「ありす」と過ごした８年間の最後の思い出にと、やはりバカンスに出かけることとした。

バカンスから帰った私たちの元に、王宮から使者がやってきた。「ありす」の美しさを目にした王が、なんと、「ありす」を王妃に迎えたいとの知らせであった。驚いた「ありす」ではあったが、この申し出を快諾、晴れて「ありす王妃」の誕生となった。我が娘が、騎士として長年仕えてきた王のお妃様になろうとは、これぞ臣下冥利に尽きるというもの。私の頬を静かに感涙が流れ落ちた。

私は今、王宮から届いた「ありす」の手紙を読んでいる。あの夢見る日々を思い出しながら……。

ありす王妃の誕生だ～!!

今回のリプレイは「王妃」という結末に終わった（最終的な娘の状態は下の成長の記録、18歳の数値を参照）。ちなみに、サターン版オリジナルイベントとして前号でも紹介した「収穫祭」、「新年園遊会」、「さくら祭」では、いずれも最高で４位。特定の才能を集中して伸ばしていかないと、これらのイベントで優勝するのは難しいという印象だ。もっとも、これらのイベントの結果がエンディングに影響するわけではないそうだから、優勝しなかったからといって気にする必要はない。また、「ありす」は常に「素直な状態」であったが、娘の状態も「非行化状態」や「ぶりっ子状態」、「貧乏性状態」など、状況によって様々な変化を見せてくれるので、プレイする際にはぜひ、豊かな表情を楽しんでほしい。

「せがたありす」成長の記録

ゲーム開始時の10歳と、13歳から18歳までの「ありす」の成長の記録を、誕生日直後の時点でまとめてみたので参考にして欲しい。（）内数字は上段数値からの増加分。

年齢	身長	体重	バスト	ウエスト	ヒップ	スタミナ	知力	気力	プライド	モラル	気品	気だて	センス	魅力	武勇	信頼度
10歳	141	32	70	48	70	70	70	130	80	160	140	30	35	50	150	40
13歳	150 (+9)	39 (+7)	79 (+9)	53 (+5)	76 (+6)	181 (+91)	178 (+108)	613 (+483)	274 (+194)	410 (+250)	261 (+121)	292 (+262)	198 (+163)	252 (+202)	205 (+55)	65 (+25)
14歳	154 (+4)	42 (+3)	82 (+3)	54 (+1)	78 (+2)	228 (+47)	240 (+62)	747 (+134)	325 (+51)	469 (+59)	325 (+64)	367 (+75)	267 (+69)	312 (+60)	245 (+40)	77 (+12)
15歳	157 (+3)	45 (+3)	85 (+3)	56 (+2)	80 (+2)	290 (+62)	297 (+57)	842 (+95)	357 (+32)	487 (+18)	355 (+30)	440 (+73)	317 (+50)	346 (+34)	329 (+84)	79 (+2)
16歳	160 (+3)	48 (+3)	87 (+2)	57 (+1)	81 (+1)	376 (+86)	399 (+102)	928 (+86)	435 (+78)	503 (+16)	477 (+122)	584 (+144)	449 (+132)	405 (+59)	390 (+61)	91 (+12)
17歳	163 (+3)	52 (+4)	90 (+3)	59 (+2)	83 (+2)	408 (+32)	549 (+50)	996 (+68)	514 (+79)	555 (+52)	652 (+175)	742 (+158)	520 (+71)	520 (+115)	401 (+11)	100 (+9)
18歳	166 (+3)	55 (+3)	93 (+3)	60 (+1)	85 (+2)	426 (+18)	660 (+111)	999 (+3)	635 (+121)	586 (+31)	864 (+212)	842 (+100)	569 (+49)	629 (+109)	437 (+36)	100 (±0)

2年間の学院生活で彼女たちと作っていく恋のメモリー……

完成度 95%

●スターライトマリー
●7月2日発売●5,800円
●アドベンチャーゲーム
●全年齢推奨●1人プレイのみ

メーカーから一言　「あなめも」は、「悠久幻想曲」でご支持をいただいたキャラクターを引き立てるため、物語重視路線を推し進めた感じのゲームです。ポスターがもらえる予約キャンペーンなども行っていますので、今後の記事やwww.marry.co.jpにもご注目ください。

ANOTHER MEMORIES
アナザーメモリーズ

パステルトーンの柔らかな画調が魅力的な「アナザーメモリーズ」。今回は、序盤のイベント群を追ってみることにしよう。

ファンタジー世界を舞台にした恋愛アドベンチャー！

本作は、冒険も恋愛もありの、学園モノ育成ファンタジーアドベンチャー。魔導学院での暮らしのなかで、ヒロインたちのうち誰かとの仲を深めていくのが目的だ。ストーリーは、ゲームを進めていくとヒロインごとに分岐するのだが、特筆すべきは、各ストーリーが互いに何らかの形で絡み合っている、という奥深いシナリオ構成。たとえば、あるストーリーで明かされなかった謎が、別のストーリーで明かされたりするのである。

育成ゲームの要素が強く、パラメータ調整の重要度が高い。

個性的な仲間たちに囲まれての学院生活、そして、魅力的なヒロインたちとのロマンスが楽しめる。パステル調のグラフィックが、これまでにない新鮮な雰囲気を醸し出している。

剣と魔法のファンタジー世界が舞台ということで、本作ではモンスターとの戦闘も発生する。この戦闘は、カードバトル形式で行うことになる。カードは様々な方法で手に入る。

メインキャラクター集合の図。手前にいる7人の女の子が、主人公の恋愛対象となりうるヒロインたちだ。どのヒロインのシナリオに進むかは、シナリオ分岐点までの主人公の行動選択、そしてパラメータによって決定されるようだ。ちなみに、進め方が悪いと、どのキャラにも深入りすることができず、寂しいエンディングを迎えるハメになってしまう……。

主人公ジェナスの学院での暮らしを追ってみる

ここからの3ページでは、本作の特徴的なシステムを紹介しつつ、ゲーム序盤で発生する重要イベントのいくつかを、発売に先駆けてお見せしていく。作品のムードをつかむ参考にしてほしい。なお、当然といえば当然だが、プレイの仕方によっては、展開が変わったり発生しなかったりするイベントもある、という点に注意。紹介しているのは、あくまでもイベントの「一例」と考えてもらいたい。

街に出たら女の子とバッタリ……ということもある。こうした小イベントで、女の子の自分に対する印象を高めておくことも大事そう。

ジェナスの基本的な生活パターンはこうだ!

ゲームは、平日パートと休日パートを繰り返す形で進行する。平日は、イベントが起こらない限り日付が進んでいくのみで、プレイヤーが積極的に操作を行う必要があるのは休日だけ。しかし大きなイベントでは、何度も重大な選択を迫られることになる。そのため、通常時はサクサクとスピーディに、大きなイベントが起こったときは密度濃くじっくりと……という風に、メリハリの利いたプレイを楽しむことができるのだ。

ゲームの舞台となる街の全景。休みの日には、様々な場所に遊びに行くことができる。

平日

平日は学院に行っているので、遊びに出たりすることは不可能。基本的には自動的に日付が進んでいき、イベントが発生したときのみ、アドベンチャーシーンに入る。イベント数はかなり多い。

発生するイベントは、やはり学院絡みのものが多いようだ。

特定のイベントが発生すると、学院内を歩き回ることになる。

休日

自己鍛錬、バイト、遊びなどを行うことが可能。街に遊びに出ると、そこで様々な発見をすることができる。もちろん、イベントが発生することもあり。行動可能回数は、朝、昼、夕方の3回だ。

自分でパラメータを上げることは休日しかできない。

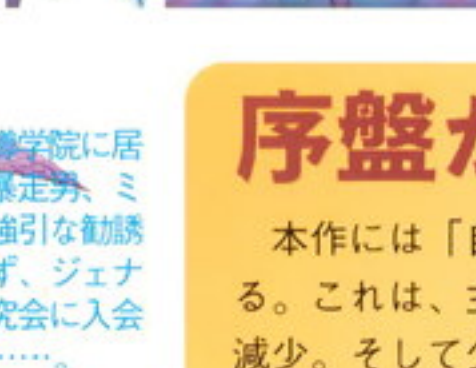
バイトでお金を稼ぐことも大切。これを怠ると何もできなくなる。

プロローグ 魔導学院入学、そして魔導探究会入会

ゲームは、主人公ジェナスの学院入学前からスタートする。魔族に襲われているところを魔族ハンターに救われた彼は、それに触発され、魔族ハンター養成校であるルフタール魔導学院を受験。そして入学後、学園の問題児ミックの強引な勧誘を受け、魔導探究会という怪しげな同好会に入会してしまう。しかし、同時に多数の少女たちを入会させることにも成功。こうして、ジェナスとヒロインたちとの2年間がスタートするのである。

ジェナスたちを助けてくれる、魔族ハンターのデュラン。実は主要キャラの1人で、ゲームを進めていくと再登場する。

ゲームが本格的に始まる前の段階で、何人かのヒロインとは知り合うことができる。その多くは、魔導探求会に入会。

ヒロインの1人シャーロット。初対面のはずのジェナスを、彼女はなぜか知っている。

留年して魔導学院に居座り続ける暴走男、ミック。彼の強引な勧誘にあらがえず、ジェナスは魔導探究会に入会することに……。

序盤から変動する"自我"

本作には「自我」というパラメータが用意されている。これは、主体性の強い行動を選択しようとすると減少。そして少ないままにしておくと、特定の選択肢が選択不能になる。この自我は、本作のキモとなるパラメータだけに、序盤からかなりの増減をするのだ。

主体性のない選択をすると回復する。

そして「魔導探究会」会員としての生活が始まった……

1学期〜2学期中頃—女の子たちとの関係を深める

序盤から、けっこうな頻度で発生する大イベント。これらをうまくこなしていくと、ヒロインたちの境遇の一端や、現在の悩み事などを知ることができる。こうしたイベントで、ヒロインの本心に少しずつ近づいていかなければ、彼女たちと懇意になることはできないのだ。ここでは、2学期初頭までに起こるイベントの一部と、その進め方の一例を紹介していこう。

—中間試験—

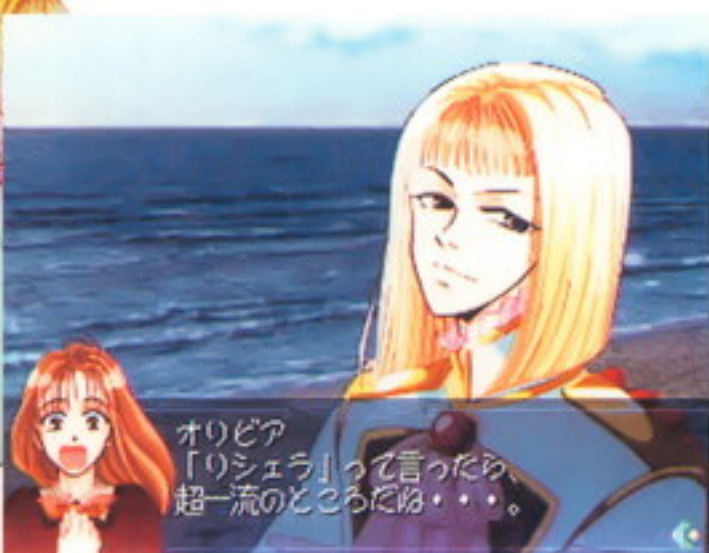
オリビアの悩みを聞く

オリビア
私、本当は魔導学院なんて来るつもり無かったの・・・。

試験は、2人1組で洞窟などを探検する、という形で行われる。そして、最初の試験でパートナーをオリビアにすると、彼女の悩みが聞けるのだ。それによると彼女、実は魔導学院に入る気はなかったらしいのだが……？

—夏合宿—

アリアンとスタンリー

オリビア
「リシェラ」って言ったら、超一流のところだよね・・・。

探求会の夏合宿だが、まず出発前に、箱入り娘のアリアンディーネ（通称アリアン）の親が、合宿参加を認めてくれるかどうかで一悶着ある。行った後も、アリアンに惚れ込むワガママ王子、スタンリーの茶々が入り……。

パウサン
魔術というものは、例え理屈で分かっていても、実戦の状況下で使えなければ意味がない。

イベントには、ヒロイン以外のサブキャラも多数登場する。

画面内をクリックして調べることで話が進んでいく、というシーンになることもある。

—夏至祭—

マーシャにガイドをしてもらう

マーシャ
うん。
大干ばつで作物はどんどん枯れてって、しかも川が干上がっちゃって川上から

悪友ベスタに、夏至祭に行こうと誘われたジェナスは、せっかくの祭に男なんかと行くものかと奮起。伝承などにくわしいマーシャと行くことにする。彼女は田舎者のジェナスに、祭について説明してくれるのだ。

—2学期初頭—

怪しげな男の正体は？

ティカ
へぇ、なかなかやるね、ジェナス。

最近、街中をうろつき始めたという怪しげな男。彼の行動を聞いたとたん、ティカの目の色が変わる。彼とティカとの間に、なんらかの繋がりがあるのだろうか？　なお、このイベントは他のに比べ、やや発生条件が厳しい。

時には戦いもあり

試験をはじめとする特定のイベントでは、戦いという手段で道を開く必要に迫られる。戦闘は、スペルカードとエレメントカードという、2種類のカードを使ったカードバトル形式で進行。前者は、敵もしくは自分に特殊な影響をもたらすカードで、イベントに入る前にスタンバイしておかないと使うことができない。一方、後者は敵にダメージを与えるためのカードで、バトルのたびに配り直され、使用してもすぐに補充される。

スペルカード

解毒

回復、毒攻撃、ダメージ増など、特殊な効果をもたらすことのできるカード群だ。

エレメントカード

HP 100/100
HP 188/188

場に出すと相手にダメージを与えられる、いわゆる手札。役を作るとダメージ倍増。

ヒール
Exit

スペルカードは、休日に準備をしておかないと使用できない。

お金稼ぎも必須！

自己鍛錬や遊びなどを行うと減少する所持金は、バイトをすることでのみ増加。バイトは、一定の条件を満たして特定の場所に遊びに行き、かつ、そこで前向きな選択肢を選ぶことで見つけることができる。多くの場合、ここで自我を消費するが、一度発見したバイトは以後、休日ならいつでも実行することができるようになるので、最終的にはお得だ。実行することでパラメータが上昇するバイトも。

配達
奇術ショー裏方
掃除
サヴォールのバイト
写本
薬草採取手
獣使い助手

薬草の採取と調合
成功報酬：270マイン

ゲームをある程度進めないと発見できないバイトも多い。

それでは、バイト発見までの流れをご覧いただこう。

自我を消費する選択をし、目の前の人物を手伝う。

マジシャン
お～い、バイトでいいからまた来てくれよ～！！

すると、「次も来てくれ」といわれる。これでOK。

「奇術ショー裏方」のバイトを見付けた！

2学期後半―ジェナス、女難に遭う!?

2学期も後半になる頃には、かなりの数の大イベントをこなしているはずのジェナス。しかしここで、人の話を聞かないことで有名なお騒がせ娘、クレアに告白される、というショッキングなイベントが発生する。その結果、ジェナスは彼女をどう処するか悩むことに……。こういったラブコメチックな展開も、本作の見所のひとつといえる。

クレアはシャーロットと大の仲良し。実は、どちらかというとシャーロットこそ、主人公に気があるような雰囲気だったのだが……。

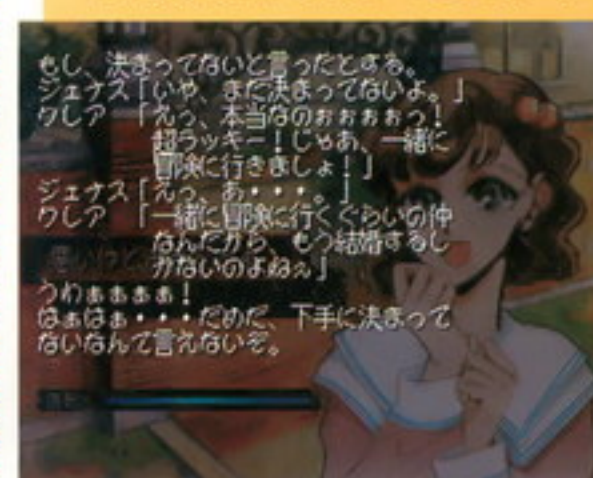
彼女は、クレアのために身を引いている可能性もあるのだが……。

クレアを応援するシャーロット。しかし、ジェナスはまるで納得いかず。

騒ぎの真っ最中に、学院の期末試験がスタートする。ここでもトラブルが……。

「心内」表示機能

本作ならではの特徴的なシステムのひとつ。選択肢が表示されているときにYボタンを押すと、ジェナスの心の中をのぞき見ることができるのである。この心内メッセージが、正しい選択肢を選ぶヒントになる場合もあるのだが、実は、単純にお遊び的な内容であることも少なくない。

役に立たなくても、楽しいからOK！ 斬新なシステムだ。

年末 冬至祭には誰を誘う？

年末になると、ミックの知り合いのレイカに、誰が好きなのか白状させられる、というイベントが発生する。どうやら、ここでの選択は、後の展開に重大な影響を与えるようなので、慎重に選ぶ必要がありそう。「教えない」という選択肢があるのも気になるが……。

オリビア

彼女を選ぶと、パーティに誘うという展開になる。彼女の返答は!?

ティカ

ティカを誘うと……。意地っ張りな彼女をうなずかせるのは大変!?

アリアンディーネ

誘いには、わりと簡単に乗ってくれるのだが、またしてもスタンリー王子の邪魔が入り……。

頼りになる姉御、レイカ。あのミックも、彼女にだけは頭が上がらない。彼女に白状した相手を、冬至祭や、その前後のパーティに誘うことになる。

イベント時の落とし穴

実は、この年末には、立て続けに多くのイベントが起こる。ここで問題になってくるのが、前述の自我システム。自我を回復させる暇すらないので、自我が減る選択をし続けていると、いずれ、重要な選択肢が選べなくなる可能性が高いのだ。自我消費ポイントの見極めが重要だぞ！

上で紹介した期末試験あたりから、イベントは立て続けに起こる。どこで自我を消費すべきかが問題なのだ。

余談だが、自我を消費する選択肢が、必ずしもベストな選択であるとは限らない。

特別企画

今、明かされる噂の

サターンソフトメーカーの異端児!?

SOCIETA DAIKANYAMA ソシエッタ 代表取締役 岡田氏に直撃

●岡田晴彦氏プロフィール
ジャレコの前身である「ジャパンレジャー」を経て、MACの販売及びCG制作の会社、ソシエッタを設立。MAC用ソフト開発からゲーム制作へ移行。現在に至る。38歳。

当社はMacのCGを作る会社でした

──独特のソフトが多いですが、そもそもソシエッタさんは、どういう会社なんですか？

岡田　もともとうちは、マッキントッシュの販売店とCG関連の制作会社をやってました。その時にコンピュータと映像の融合に興味を持ちまして。CD-ROMが出始めの時に、エッチなソフトを作り始めたんです。他に「平成教育委員会」のCG制作をやったりと、CG中心の仕事をしていました。

──コンシューマに参入することになったきっかけは？

岡田　アーケードゲームだった「野球拳」を3DOで出すときに、プロデュースという形で参加しました。これが最初でしたね。

──そしてサターン版「野球拳」発売に至るわけですが、3DO版とは違う内容なんですよね？

岡田　ええ。3DO版はアーケードのものを集めて、調整を加えただけでしたが、サターン版には新しく4人の女の子が追加されています。最初の発売から4年ほどたちましたが、いまだによく売れてくれまして、本当に助かってます(笑)。

──そして次が、最後のX指定ソフトとなった「ホーンテッド　カジノ」。実写中心の御社には珍しく、アニメーションを使ってますね？

岡田　今でこそ、ブラシを使った画法はよく使われますが、あの当時というのは全くなかったんですよ。Macで描いた面白い絵を使って作りましょうというのでやってみました。ただちょうど、X指定廃止の時期だったので、スケジュールの繰り上げなどありまして、思うようにはならなかった部分もあります。でもトータル的には、やりたいことはできたソフトだと思っています。3D音響に関しても、今にして思えば「リアルサウンド」よりも先だったんですよ。結局、アニメで18禁が作れないんだったらウチはやめようということで、以降はやりませんでしたけど。

──そういう流れで、「アルバム倶楽部 セントポーリア女学院」では、実写に戻ったんですね？

岡田　そうですね。でも「セントポーリア」があまりエッチじゃないのは、R指定が把握しきれてなかったからなんです。ただキャラクターは、ハマっていたと思いますけど。

「王様ゲーム」は今が旬のソフトです

──そして「王様ゲーム」。企画は、いつ頃できたものなんですか？

岡田　「セントポーリア」を発売した1カ月後ぐらいからですかね。制作の方は、割と早いペースでは進んでいたと思います。

──発案はやはり岡田さんが？

岡田　はい。私がエッチな犯人です(笑)。企画は僕とディレクターが飲み屋で話をしているうちに「王様げーむ」というのも面白いよねって。徐々に形を詰めていきました。絶対とれないと思っていた商標も、意外にすんなり取れたんですよ。

──一度、発売日が延びてしまいましたが、これについては？

岡田　ムービーを綺麗にする作業をした時に、容量の壁にぶつかりました。他にも細かな修正をするために、ちょっと延ばしてしまいました。

──こういうソフトを作るとき、どんなこだわりがありますか？

岡田　今どきのゲームは、物語を一気に終わらさなきゃいけない、というのを感じるんです。だから逆に、暇ならいつでも遊べる物があってもいいんじゃないか、というコンセプトが常にあります。でもまあ、気楽に楽しんでもらえればいいですよ。今回は「松田純のあのポーズは何処のテレビを見てもあり得ない」とか、「今の吉田里深だったら決してやらない」という段階の罰ゲームまでやっちゃいましたから(笑)。それに出演した女の子たちの人気が伸びてますから、本当に“今が旬”です。

──こういうソフトは、キワモノ的に思う人がいるかもしれませんが、女の子を大切に扱ってますよね。

岡田　いろいろ大変ですから。プロダクションもそうですし、倫理観という難しい問題もありますし。

──規制との戦いがあると思いますが、「王様げーむ」ではどんなことに気をつけましたか？

岡田　もちろん前回までに得た教訓がありますから。もともとうちは間接的なエッチというところに重点をおいて表現しているというのがあります。直接的に見ると何でもないんだけど、これをちょっと置き換えて見ると……のような感じの作りになってます。我々が言う所の「高尚なスケベ」ってヤツなんですが(笑)。規制は厳しいですが、胸や足の部分などはOKなんで、あとはその見せ方をどうするか、ですよね。

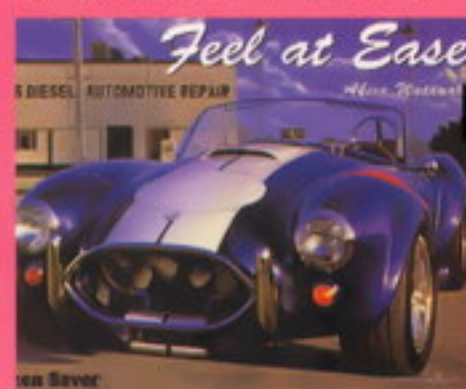
──それが逆に新たなフェチズムを生む(笑)。

岡田　そうなんです。テレビだとフェチ系っていうのはやらないですよね。それを吉田里深とか松田純で見られるというのは、いいと思いません？　そういったフェチの人は絶対に必見ですよ。

ソシエッタ代官山 その華麗なる遍歴……

PCソフト時代(主にMac)

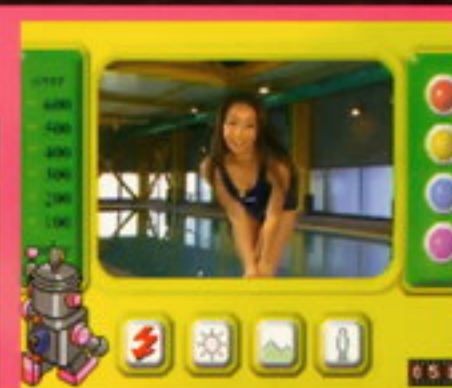
初期に制作され、人気を博した実写アダルトソフト。

同時期制作されていた、車を題材にしたスクリーンセイバー。

3DO時代

3DO初期に発売された。ソシエッタはプロデュース参加。

そしてセガサターンへ

ソシエッタ初のコンシューマ作品にあたるSS版「野球拳」。

サターン最後の18禁ソフトとなった「ホーンテッドカジノ」。

女の子たちを撮影していく「アルバム倶楽部」。R指定。

メーカーの全貌!!

「王様げーむ」の記事を掲載後「ソシエッタって一体何者!?」との問い合わせが! さっそく編集部が突撃取材!

夕代官山インタビュー!!

X指定が復活するといいんですけどね

――やれる範囲でできることは、全てやれたと思いますか？

岡田　正直な話、これだけの女の子を集めるというのはサターンでしかできないということもありますし。他社さんがやっていないことをやっていきたいので、他がアニメをやっているのであれば、ウチは実写系で行こうと。これ売れるからこればっかりやって行こうよってなると、ユーザーのほうで選べないじゃないですか。たとえ、1万本でも買ってくれるユーザーがいれば、そのユーザーはこういう作品を望んでいるわけですよね。それがマルチメディアということだ、と思っているんです。いろんな選択肢があっていいと思うんですよ。エッチ以外にしても。とにもかくにも、面白くいけることが第一だと思ってます。もちろん商売でやってますから、売れなきゃ困るんですけどね(笑)。でも、固い目標などは、あんまり考えてないんで、行けるところまで行きましょうと。遊びの物を作っているのに、真剣に考えすぎちゃうと面白くなくなっちゃう。だから我々は、遊びの部分っていうのをもう少し大事にしていこうと思うんです。まあ倫理的な部分を、もう少し緩くしてくれるともっと遊べるんですけどね。次のハードでX指定がまた復活してくれないかな(笑)。

で、結論…

やっぱり楽しくなきゃダメでしょ。

ソシエッタ代官山 特製福袋&プレミアムグッズ プレゼント!!

←一体何が入っているのか？ 福袋3名

←テレホンカード5名

↓てぬぐい15名

今回取材に協力してくれた上に、こんなにプレゼントを提供してくれるなんて、よっ、ソシエッタ！太っ腹！　と言うことで、発売される「王様げーむ」の激レアアイテム2種と、秘蔵のお宝がたっぷりの福袋をプレゼントしちゃうぞ。

あて先
〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1　5F
ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン編集部
「ソシエッタプレゼント」係まで

※プレゼントのしめ切りは、6月12日(金)まで(当日消印有効)。

そして18歳推奨という表現の壁に挑む？ ソシエッタ期待の最新作 王様げーむ

●ソシエッタ代官山●発売中('98年5月28日発売)
●6,800円●バラエティ●CD2枚組●18歳以上推奨

そして、ソシエッタ待望の新作がついに発売！今、TVやグラビアで大活躍中のアイドル8人とミニゲームでバトル！勝てば彼女たちにさまざまな、はずかし～罰ゲームを課してじっくり堪能できちゃうという、とっても素敵な内容なのだ。全編におしみなく使われている美しいムービーや静止画はとにかく圧巻！しかも大ボリュームの2枚組だ。すべての女の子の罰ゲーム制覇を目指して、まずは購入だ！

3種類のミニゲームに 勝つと うれしはずかしの「罰ゲーム」が楽しめる！

こ～んなオマケ情報も

罰ゲームの中には、ムービーのとぎれ目に謎の選択肢が出現するものが！思わず飛ばしてしまいがちだが、実は選ぶとベストショットが美しい静止画で見れるのだ。表示されたら即Aボタンを押せ！

このとき、画面下に表示されているのが選択肢だ。

松田 純ちゃんサイン会開催!!

「王様げーむ」発売を記念して、松田純ちゃんのサイン会が開かれるぞ！日程は、ソフマップ秋葉原本店が1998年5月31日(日) 13:00～、ソフマップ新宿店が同日の15:00～となっている。他にも来場者には特典があるのだ。さっそくお店へGO！

徹底攻略

SEGASATURN SOFT COMPLETE

発売後のセガサターンソフトを攻略ガイド!!

データ満載、重要ポイントをピックアップ!
至れり尽くせりの攻略ガイド!!

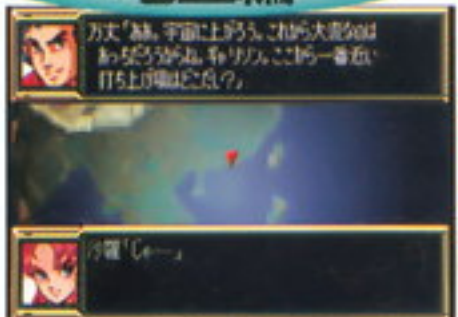
スーパーロボット大戦F〜完結編〜

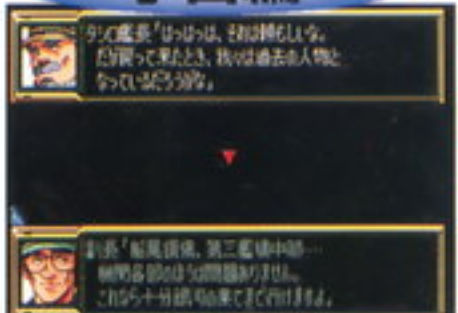
●バンプレスト●発売中（'98年4月23日発売）●6,800円●シミュレーションRPG●1人プレイのみ●全年齢推奨

今後の展開とシナリオ分岐をチェック！

今回は、地上編と宇宙編の未解説シナリオ2本ずつと、地上、宇宙の両チームが合流した後のシナリオ2本を攻略していく。この範囲をクリアすると、再びルートの選択を迫られるのだが、今回は前のようなチーム分割は行われない。ルート決定後は、全軍で選んだルートを進んでいくことになるのである。サタマガでは次号以降、この両ルートを並行攻略していく。なお今後、各ルートを、便宜上「DCルート」「ポセイダルルート」と呼ぶことにする。

今号で攻略！

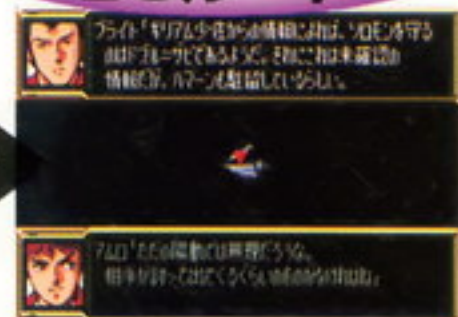
地上編

Dr.ヘル、デビルガンダムらを撃破。地上は、だいぶ平和になる。

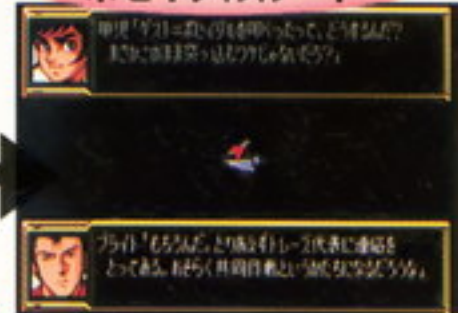
宇宙編

一方の宇宙は、バッフクランの登場によって、より混沌とした状況に。

全軍を宇宙に集結させるロンド＝ベル。しかし、かつての仲間までもが、彼らに牙をむく……。

これ以降は全軍で進撃

次号で攻略！

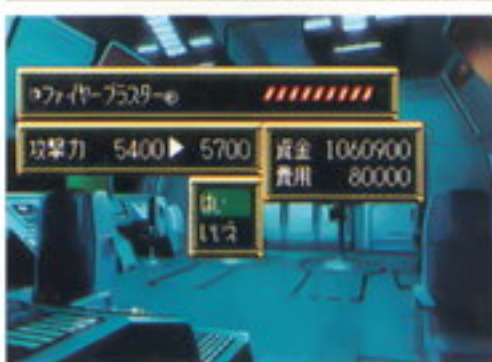
DCルート

主な敵はDC。しかし、だからといってDCとだけ戦うわけではない。

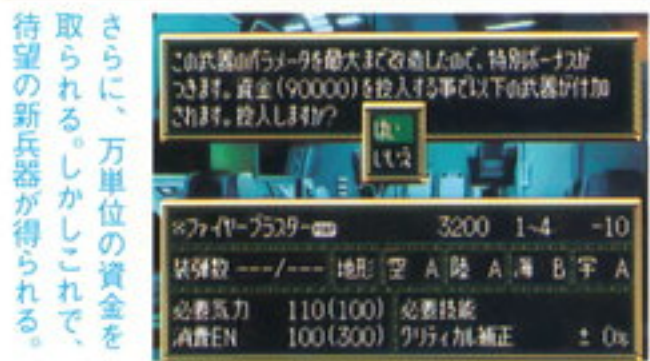
ポセイダルルート

主な敵は、ゲスト＝ポセイダル連合軍。他の勢力との戦いは起こる。

最大改造がもたらす恩恵について知る！

今回の記事で攻略している「悲しみのカトル」をクリアすると、お待ちかねの10段階改造が可能になる。そして実は、武器を最大まで改造すると、新たな武器が追加されることがあるのだ。右表で、この効果が得られる武器の一部をまとめておいたので、改造時の参考にしてほしい。

なお、武器を追加するためには、10段階改造を行った後、さらなる投資を行わなければならない、という点に注意。資金をたくさん用意しておかなければ、新兵器を得ることはできないのである。

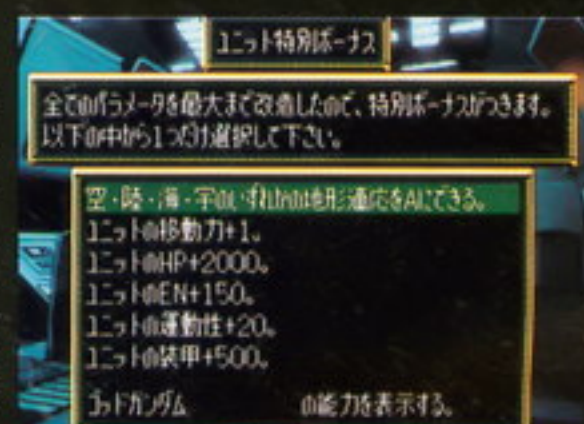
武器最大改造

まず10段階改造を実行。これだけでも、かなりの出費なのだが……。

武器が追加！

さらに、万単位の資金を取られる。しかしこれで、待望の新兵器が得られる。

最大改造をすると追加される武器

ユニット名	改造対象武器	追加武器
マジンガーZ	ブレストファイヤー	ブレストファイヤー（MAP）
マジンガーZ	ロケットパンチ	大車輪ロケットパンチ
グレートマジンガー	ブレストバーン	ブレストバーン（MAP）
マジンカイザー	ファイヤーブラスター	ファイヤーブラスター（MAP）
ガンダムmkII	拡散バズーカ	拡散バズーカ（MAP）
νガンダム	フィンファンネル	フィンファンネル（MAP）
量産型νガンダム	フィンファンネル	フィンファンネル（MAP）
キュベレイmkII	ファンネル	ファンネル（MAP）
ゴーショーグン	ゴーフラッシャー	ゴーフラッシャー（MAP）
ダンクーガ	断空剣	断空光牙剣
テキサスマック	マックリボルバー	マックリボルバー（MAP）

機体をフル改造すると……

フル改造すると特殊効果が得られるのは、武器だけではない。機体の全パラメータを10段階改造すると、「好きな地形適応をAにする」「移動力＋1」「HP+2000」「EN+150」「運動性+20」「装甲+500」のうち、いずれか好きな効果を得ることができるのである。武器改造のときと違って、これを得るために金を取られる、ということはない。

いずれも魅力的な効果で、目移りしてしまう。ユニットの長所を伸ばす方向でいこう。

MAP兵器

追加武器の大半がこれ。ちなみにファンネル系のマップ兵器は、味方を巻き込まずに撃てる。

その他

通常の武器が追加されるケースもあり。さすがに、その破壊力はかなりのものである。

地上編 リアル系・スーパー系共通 第64話 悪魔と呼ばれたガンダム

●勝利条件　敵の全滅　●敗北条件　味方の全滅

1 1ターン目～5ターン目

ドクーガ3幹部をどう扱うかが問題

このマップにレインを出すと、自動的にドモンの気力が130まで上昇し、明鏡止水になる。アレンビー説得の際にもレインは必要になるので、必ず出撃させること。また強化パーツで、ライジングガンダムの装甲やHPを強化しておこう。

戦術的には、ひたすら下方向に進撃していけばOKで、特に難しいことはない。ただし、敵増援を全て出したい場合は、意識的に進軍スピードを速めて、1、2ターン目のうちに多くの敵を倒す必要がある。

このシナリオでは、レイン&ライジングガンダムは必須。

3ターン目の増援を出すためには、速攻が要求される。

味方出撃ユニット					
戦艦＋12、ゴッドガンダム（レインがいる場合、ドモンは明鏡止水に）					
敵初期配置					
ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
ガンダムヘブンズソード	ミケロ	46	17600	6000	――
グランドガンダム	チャップマン	46	21600	6000	――
ノーベルガンダム(B)	アレンビー(B)②	45	7000	2600	――
(1)ウォルターガンダム	アレンビー(B)②	45	18000	6000	――
(2)ウォルターガンダム(B)	アレンビー(B)②	45	18000	6000	――
（1）レインがアレンビーを説得している場合。（2）レインがアレンビーを説得していない場合。					
敵増援（2ターン目、敵フェイズ冒頭）					
グール	Dr.ヘル	47	33000	15000	――
グール	あしゅら男爵	46	33000	15000	――
ピクドロン	ピクドロン	44	35000	18000	――
シグ（×2）	人工知能改	43	14500	3500	――
グラトニオス（×2）	人工知能改	43	12000	3000	――
ジェノバM9（×2）	人工知能改	43	7200	2500	――
オベリウス	人工知能改	43	12000	3000	――
ラインX1	人工知能改	43	13000	3500	――
ラインX1	人工知能改	42	13000	3500	――
ゼンII	人工知能改	42	9500	2500	――
ジェノバM9	人工知能改	42	7200	2500	――
第3勢力（3ターン目、敵フェイズ冒頭）					
ブンドル艦	ブンドル	46	40600	16000	――
カットナル艦	カットナル	46	40600	16000	――
ケルナグール艦	ケルナグール	46	42600	16000	――
第3勢力（ドクーガ3幹部が敵になるか、5ターン目敵フェイズ冒頭になると登場）					
ゴッドネロス	人工知能改	44	19000	4500	――
敵増援（3ターン目、敵フェイズ冒頭）					
シグ（×2）	人工知能改	43	14500	3500	――
グラトニオス（×2）	人工知能改	43	12000	3000	――
敵増援（4ターン目、敵フェイズ冒頭）					
ジェノバM9（×2）	人工知能改	42	7200	2500	――
オベリウス	人工知能改	43	12000	3000	――

※②は2回行動するパイロット、Ⓑはバーサーカーモード

ドクーガ3幹部の行動パターン

第3勢力として登場するドクーガ3幹部は、デビルガンダム登場までは、基本的に移動も攻撃もしてこない。そして、この間に攻撃すると、敵となって自軍に襲いかかってくるが、デビルガンダム登場まで手を出さないでおくと、こちらに加勢してくれるのである。資金稼ぎを重視するなら、攻撃して撃破してしまうべきなのだが……。

無抵抗の相手を攻撃するというのは、ロンド＝ベルらしからぬ行動かもしれないが…。

2 デビルガンダム出現～敵全滅

イベントがめじろ押し

5ターン目になるとデビルガンダムが登場。さらに、これを倒すとマスターアジアが現れて、戦いを挑んでくる。なお、マスターにドモンをぶつけると、会話イベントが発生する（しかも、複数回発生）。

マスターには、ぜひゴッドガンダムで挑みたい。

敵増援（5ターン目、敵フェイズ冒頭）					
ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
デビルガンダム	キョウジ	44	33000	12000	―
敵増援（5ターン目、敵フェイズ冒頭）					
シグ	人工知能改	43	14500	3500	―
オベリウス	人工知能改	43	12000	3000	―
グラトニオス	人工知能改	44	12000	3000	―
敵増援（デビルガンダムが倒されると登場）					
マスターガンダム（＋風雲再起）	マスターアジア	48	3000	―	―
（※）マスターガンダム	マスターアジア	48	3000	12000	ハイブリッドアーマー
（※）は、風雲再起に騎乗したマスターガンダムが一度破壊された後の姿。					

アレンビー説得

アレンビーを仲間にする手順は、かなり面倒だ。まず、ノーベルガンダムが健在なうちに、レインで説得。この後ノーベルガンダムを倒すと、ウォルターガンダム(B)に変化する。この変化の後に、レインとアレンビーが交戦すると、戦闘後に、レインが矢を放つイベントが発生。これを見たうえで、ウォルターガンダム(B)をレインで倒せば、シナリオ終了後にアレンビーが仲間になるのだ。

ライジングは強い機体ではないので、攻撃はくらわないように。

HPが低く回避力の高い機体を、囮として側に置いておくと良い。

デビルガンダムとの決戦

デビルガンダムは、普通に倒すことも、イベント的に倒してしまうことも可能だ。イベントで倒す場合は、ゴッドガンダムと交戦させ、両者を生き残らせるだけでOK。逆に、ゴッドガンダムと戦わせないようしていけば、普通に倒すことができる。

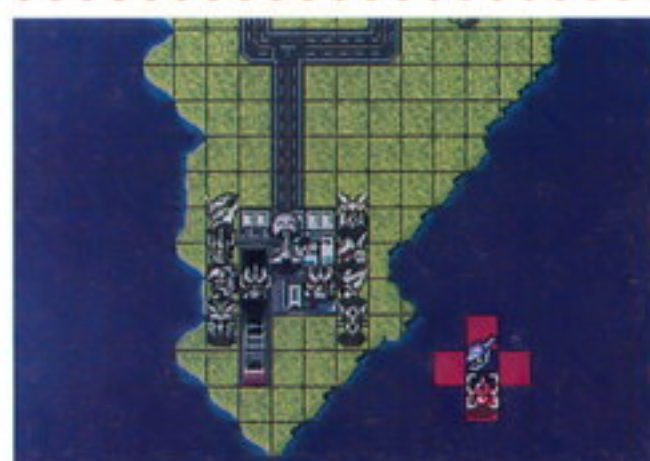
ここはやはり、イベントで倒すのがお勧めだ。

地上編 リアル系・スーパー系共通

第65話 光瞬く宇宙へ

●勝利条件 敵の全滅 ●敗北条件 基地内への敵の侵入or味方の全滅

1 1ターン目～敵全滅 基地周辺で待ちぶせ

敵は黙っていても基地に近づいてくるので、わざわざこちらから、危険を冒して打って出る必要はなし。基地周辺に自軍ユニットを配しておき、近づいてきた敵から、順次叩いていけば良い。敵のレベルもさほど高くはないので、特に苦戦することはないだろう。

あまり基地に近づかせ過ぎるのも危険なので、このくらい引き付けたら潰すようにしよう。

ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
味方出撃ユニット					
戦艦+12					
敵初期配置					
暗黒大将軍	暗黒大将軍	46	29000	14200	―――
グラトニオス（×2）	人工知能改	44	12000	3000	―――
ズガール（×3）	人工知能改	44	12000	3000	―――
オベリウス（×3）	人工知能改	44	12000	3000	―――
ダイ（×2）	人工知能改	44	31000	7800	―――
シグ（×4）	人工知能改	43	14500	3500	―――
ビクドロン	ビクドロン	44	35000	18000	―――
ギルギルガン	人工知能改	44	20000	18000	―――
(*)メカギルギルガン	人工知能改	44	30000	18000	―――
ゼンII	人工知能改	43	9500	2500	―――
ラインX1	人工知能改	43	13000	3500	―――
ジェノバM9	人工知能改	43	7200	2500	―――
(*)ギルギルガンが破壊されると、メカギルギルガン登場。					
敵増援（3ターン目、敵フェイズ冒頭、暗黒大将軍が生きている場合のみ）					
オベリウス（×2）	人工知能改	44	12000	3000	―――
グラトニオス	人工知能改	44	12000	3000	―――
シグ	人工知能改	43	14500	3500	―――
敵増援（敵の総数が5機以下になった時登場）					
ウォルターガンダム	ウォン	45	18000	6000	―――

地上編終了後の処理

まず、宇宙に行っていたキャラクター全員に、2000の経験値が加算される。そして、イデオン（コスモ、ギジェ、カーシャ）とソロシップ（ベス）が、新たに仲間になる。しかし、ガンダムWのキャラは全員、ユニットと共に消えてしまう。

1体+1隻が、新たに使用可能になる。

2 再配置後 ほぼイベントのみのパート

敵を全滅させると、いったんボーナス経験値計算がなされるが、その後ゴッドガンダムのみが再配置され、ウォンと一騎討ちをする。ドモンの気力がいきなり130あるので、勝つのは簡単。なおウォルターガンダムは、HPが30%を切ると、イベントで倒されてしまう。

イベント戦闘では、風雲再起騎乗バージョンのゴッドガンダムを見ることができる。

ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
敵再配置					
ウォルターガンダム	ウォン	45	18000	6000	―――

次に向けての下準備

まず、宇宙部隊のユニットにアイテムを装備させていく。そして、イデオンを使うつもりがあるなら、これをしっかり改造しておく。改造のポイントは、装甲とHP。より撃たれ強くしておくのだ。武器では、格闘を必ず改造。

地上編に隠された特別分岐

エヴァのシークレットシナリオに行く方法

地上編には、エヴァの物語をベースにした隠しシナリオがある。そこへ行くには……
①シンジのシンクロ率がレイより高い。
②カトルを仲間にしない。
③「異質なるモノへの挽歌」で、シンジが自らの意志で出撃するイベントを発生させない。
④エヴァ初号機が5回以上暴走している。……
以上の条件を満たして「決戦！第2新東京市」に突入し、これをクリアすれば良い。

条件を満たして……

「解かれた封印」までに、初号機を5回以上暴走させておく。イベントで確実に起こる暴走はカウントされない。

決戦！「第2新東京市」へ行くと……

シンジのシンクロ率がレイを超えている、つまりシンジが狙撃手である必要がある。条件を全て満たしていると……。

零号機が自爆！

ラミエルを倒すために、零号機が自爆してしまう。このイベントが起こったら、あとは隠しルートへ一直線。

隠しルートへ！

宇宙編 リアル系・スーパー系共通

第64話 灯火は炎となりて

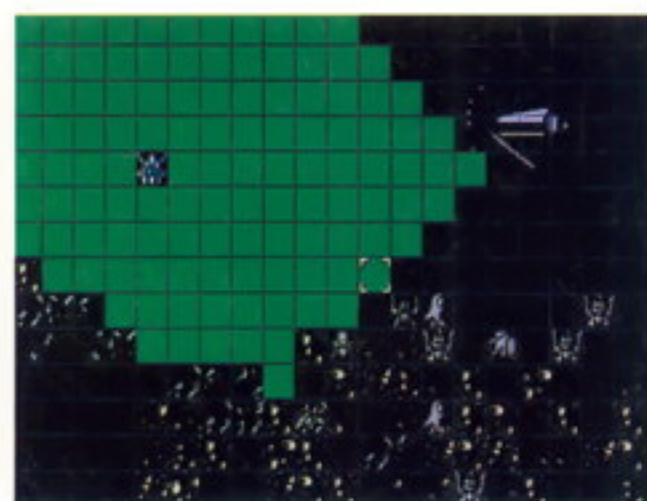
●勝利条件　敵の全滅　●敗北条件　味方の全滅

1 1ターン目～5ターン目　敵どうしを戦わせる

初期出撃ユニットの大半は戦力にならないので、左上方向に逃がす。そして、ZZとGP-03のどちらか（回避率の高いほう）を、初期配置位置から下に進ませて、ネイの攻撃を受けさせる。彼女は2回行動してくるので、誰かが囮にならないと、すぐに追いつかれてしまうのだ。

3ターン目にイデオンが登場したら、ポセイダル軍が密集しているエリアに移動させる。こうすれば、イデオンめざして動いてくるDC軍と、ポセイダル軍とを交戦させられる。

初期配置されるザク系ユニットは、戦わせないように。

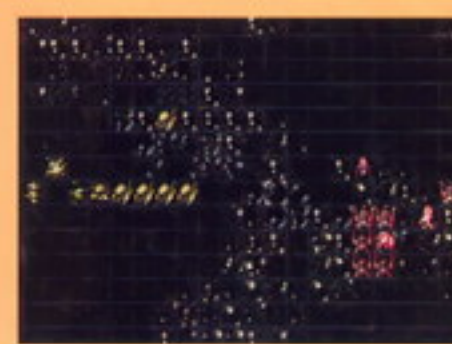
囮ユニットは、防御効果の高いマスに置いておく。

イデオンが出てきたら、ポセイダル軍の真ん中あたりに移動させる。そうすると……。

次のターンに出てくるDCとポセイダル軍が、ぶつかり合ってくれるのである。

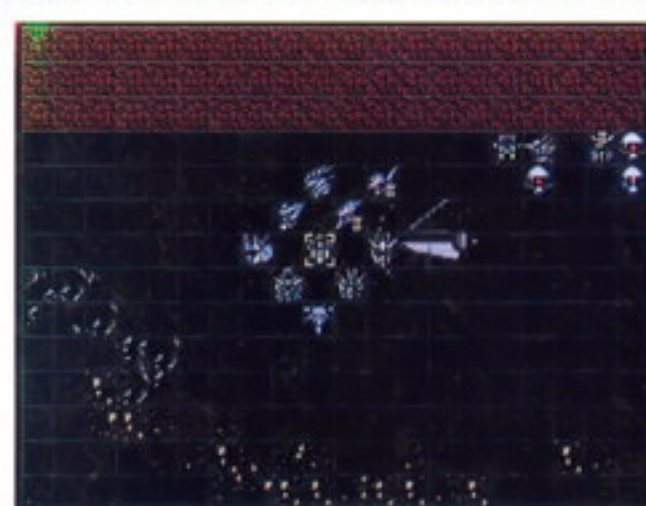
味方出撃ユニット					
ZZガンダム（ジュドー）、リ・ガズィ（ルー）、旧ザク（イーノ）、ザク改（モンド）、ガンダムmkⅡ（エル）、Gディフェンサー（ビーチャ）、GP-03（コウ）、ザク改（キース）					
敵初期配置					
ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
サージェ・オーパス	ギワザ②	47	45000	18000	――
オージェ	ネイ②	46	28000	8500	――
アシュラテンプル	アントン	45	14000	5000	――
アシュラテンプル	ヘッケラー	45	14000	5000	――
グルーン（×4）	ポセイダル親衛隊兵	43	8200	4800	――
バッシュ（×6）	ポセイダル親衛隊兵	43	5900	3200	――
アトール（×2）	ポセイダル兵	43	7300	4800	――
味方増援（3ターン目、味方フェイズ冒頭）					
ソロシップ、イデオン					
敵増援（4ターン目、敵フェイズ冒頭、イデオンが健在なら登場）					
グラーフツェペリン	マ＝クベ	46	23600	10500	――
ラフレシア	強化兵	44	48000	18500	――
ヴァル・ヴァロ	エリート兵	43	12000	4000	――
エルメス（×2）	強化兵	43	9500	4800	――
ブラウ・ブロ（×2）	強化兵	43	16000	7600	――
ガーベラ・テトラ（×6）	エリート兵	43	10500	2100	――

※②は2回行動するパイロット

DCの行動パターン

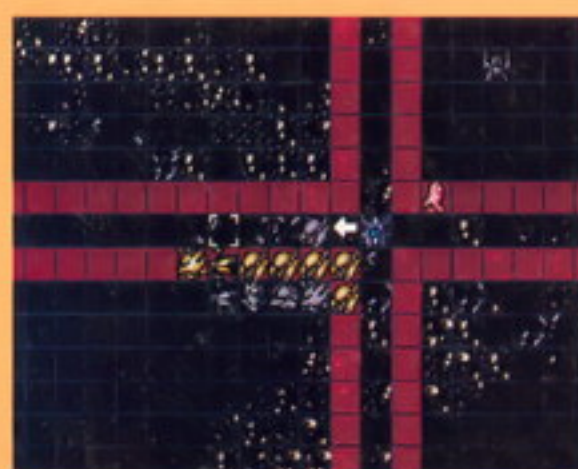
DCの目標はイデオン。そのため、基本的にイデオンがいる方向に移動してくる。また攻撃も、イデオン以外の相手に対しては、あまり行ってこない。一方、ポセイダル軍は、射程内にDCのユニットがいると、積極的に攻撃を仕掛けていく傾向にある。

DCの行動パターンは非常にわかりやすい。

2 6ターン目～敵全滅　サージェ・オーパスの撤退を許すな

6ターン目になると味方本隊が登場。ここから本格的に反撃に転じることになるが、オージェのみ、サージェ・オーパスに攻撃をかけるまでは倒さないでおく（理由は右カコミ参照）。DC、ポセイダル両軍の主力を叩いたら、部隊を下に移動させ、サージェ・オーパスを攻撃。そしてオージェを一気に倒そう。

本隊が出た後は、力押しで攻めていけば良い。なおイデオンがやられると、DCは撤退。

味方増援（6ターン目、味方フェイズ冒頭）
ネェル・アーガマ＋9

イデオンの活用

このシナリオでは、DCの矢面にイデオンを立たせてイデオンゲージを上げ、マップ兵器で敵を一網打尽にするという戦法も取れる。敵同士を戦わせる戦法に比べ、資金は多く稼げるだろう。イデオンゲージが上がりすぎて、危険なことになる可能性もあるが……。

DCは、よく直線的に並んでくれるので、まとめて撃破しやすい。

サージェ・オーパスとオージェ

サージェ・オーパスのHPが80％以下になると、ポセイダル軍は撤退しようとし始めるが、その時オージェが残っているかどうかで展開が変わる。残っていると、オージェがサージェ・オーパスの隣に移動し、サージェ・オーパスはマップの端に向けて逃走を開始。これが端に到達した段階で、ポセイダルは撤退する。しかしオージェがいないと、ポセイダル軍はいきなり撤退してしまうのだ。サージェ・オーパスを倒しやすいのは、もちろん前者のパターン。だから、サージェ・オーパスに対して本格的な攻撃をかけるまで、オージェは生かしておくようにしよう。

オージェがいれば、移動した後に撤退するのだが……。

いないと、その場でいきなり撤退してしまう。

宇宙編 リアル系・スーパー系共通

第65話 出撃、ガンバスター

●勝利条件 敵の全滅 ●敗北条件 ヱクセリヲンorガンバスターの破壊

1 1ターン目～バッフクラン軍全滅 1ターン目はひたすら防御

ガンバスターが登場しないと勝負にならないので、それまでヱクセリヲンはひたすら防御（右カコミ参照）。そして、登場直後のプレイヤーフェイズに、「必中」「熱血」をかけた上でホーミングレーザーを撃ち、なるべく多くの敵を倒してしまう。あとは、ひたすらガンバスターで敵を倒していけばOK。反撃を積極的に行って、短時間でケリをつけてしまうようにしたい。もちろん、ガンバスターの登場時には、ヱクセリヲンのHPを回復させておくこと。なおガドモア・ザンのHPが30％を切ると、敵軍は撤退してしまう。

ホーミングレーザーを使って、多くの敵を一気に倒してしまう。

対ザコ戦ではエネルギーを温存。エネルギーをくう強力な攻撃は、ガドモア・ザン戦で使おう。

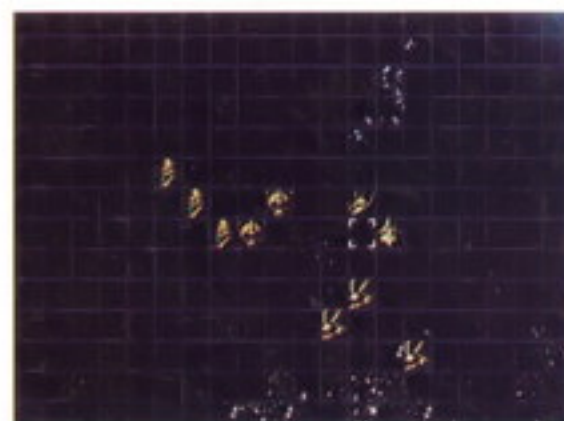
味方出撃ユニット					
ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
ヱクセリヲン	タシロ艦長	50	35000	－	―――
敵初期配置					
ガドモア・ザン	ハンニバル	47	37000	17000	―――
ギド・マック（×4）	バッフクラン兵	45	13000	5500	―――
アディゴ（×4）	バッフクラン兵	45	4000	1800	―――
ゴンド・バウ（×8）	バッフクラン兵	45	5000	1700	―――
味方増援（ヱクセリヲンのHPが40％を切ると登場）					
ガンバスター	ノリコ	50	16000	－	―――

ガンバスターの出撃条件とヱクセリヲンのHP

ガンバスターは、ヱクセリヲンのHPが40％以下になると登場する。最初に「根性」を1回かけたうえで（ヱクセリヲンはダメージを受けた状態で登場する）、ひたすら防御をしていれば、1ターン目のうちに、安全確実にこの条件を満たすことが可能だ。

ヱクセリヲンは、攻撃や反撃をする必要なし。

2 DC出現～敵全滅 ガンバスターはいったん離脱

8ターン目までにバッフクラン軍を破ると、その時点でDCとロンド=ベル隊が登場、ヱクセリヲンとガンバスターは撤退する。あとは普通に戦えば良い。なお、マシュマーが倒されるとDCは撤退。

DCの戦力は、全く大したことがない。

第3勢力出現（8ターン目、敵フェイズ冒頭）					
ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
ハンマ・ハンマ	マシュマー	47	11700	5500	―――
エンドラ	ゴットン	46	21200	7500	―――
ザクⅢ（×2）	エリート兵	35	13000	6000	―――
ガザC（×3）	エリート兵	44	11000	6000	―――
ゲルググJ（×3）	エリート兵	44	9000	5000	―――
味方増援（バッフクラン軍撤退後、DC出現後）					
ソロ・シップ+15					

ガンバスターの稼働時間と増援の登場パターン

ガドモア・ザンが8ターン目の敵フェイズまで生き残ると、その時点でDCが登場してしまう。しかも、このパターンでDCが出てきた場合、ロンド=ベルは同時には登場しないので注意。ただし、2勢力を上手く誘導すれば、互いに戦わせることはできる（当初、DCはバッフクランには攻撃しないが、バッフクランは、射程内にいるユニットに対し、無差別に攻撃を行う。そして、一度攻撃を受けると、DCもバッフクランに攻撃を仕掛けるようになる）。

なお、ガンバスターとヱクセリヲンは、ガンバスター登場から11ターンが経つと、敵が残っていても撤退してしまう。しかし、それと入れ替わる形でロンド=ベルが登場するので、ゲームオーバーになってしまうことはない。

両者を戦わせることは可能。8ターン目までにバッフクランを倒すのがベストなのだが。

ガンバスターの稼働限界（10ターン）が来ると同時に、ロンド=ベルが登場する。

宇宙編終了後の処理

まず、地上に残ったキャラの経験値が、一律+2000される。さらに、ゲッターGとガンダムシュピーゲルが消え、代わりに真・ゲッターが戦列に加わる。また、以前の選択で「マジンガーZの強化」を選んでいた場合はマジンガーZがパワーアップ。「マジンカイザー」を選んでいた場合は、マジンガーZが消えてマジンカイザーが追加される。

エヴァに零・弐号機ポジトロンライフルが、ゴッドガンダムに石破天驚拳が付く。

次に向けての下準備

まず行うべきは、強化パーツの付け替え。地上に残った機体には、全くアイテムが付けられていないので、使うつもりがあるユニットの装備は、きちんと整えておくこと。それから、追加されたユニットの強化も行っておくようにしたい。

ちなみにガンバスターとヱクセリヲンは、このシナリオが終わった段階で戦線から離脱してしまう。他のユニットと一緒に活躍させられるようになるのは、もうしばらく先だ。

宇宙編・地上編 合流シナリオ
リアル系・スーパー系共通

第66話 清算されし過去、そして…

●勝利条件　敵の全滅　●敗北条件　味方の全滅

1 1ターン目～敵全滅

オージには十分に注意

寄ってくる敵を倒しているだけで、敵の撤退条件は満たされるが、お金を稼ぎたい場合は、ガイラムを倒すと良い。ただし、隣にいるオージはべらぼうに強く、その射程内に入るのは、かなり危険。オージの攻撃をくらわないうちに、シナリオクリアしてしまうのがベストだ。

アム「フラットさん！ フラットさんなんでしょ！」

アムとフラットが交戦するとイベント発生。これを起こしたかどうかで、後の展開が若干変化。

ユニット名	パイロット名	ＬＶ	ＨＰ	金額	アイテム
味方出撃ユニット					
戦艦＋16					
敵初期配置					
オージ	ポセイダル②	51	????	????	????
ガイラム	フル＝フラット②	50	35000	20000	―――
グルーン	ワザン	48	9200	4800	―――
グルーン	チャイ	48	9200	4800	―――
アトール（×5）	ポセイダル親衛隊兵	46	7300	4800	―――
レストレイル（×5）	ゲスト突撃兵	46	12000	4800	―――
カレイツェド（×4）	ゲスト突撃兵	46	10000	4000	―――
グルーン（×6）	ポセイダル親衛隊兵	45	8200	4800	―――
バッシュ（×7）	ポセイダル親衛隊兵	45	5900	3200	―――
敵増援（4ターン目、敵フェイズ冒頭）					
アシュラテンプル	ギャブレー②	48	14000	5000	―――
グルーン	ハッシャ	47	8200	4800	―――
カルバリーテンプル（×5）	ポセイダル親衛隊兵	45	4300	2500	―――

※②は2回行動するパイロット

ポセイダル軍の撤退条件

まずユニット数が、4ターン目のプレイヤーフェイズまでに初期総数の半数以下になると撤退。これが増援登場後は、初期総数＋増援総数の半数以下、という条件に変化する。また、オージのHPが70％以下になっても、やはり撤退してしまう。なお、初期配置敵が早い段階で撤退しても、増援は登場する。

ポセイダル「なるほど、この程度か…」

今回は小手調べ、といわんばかりのポセイダル。あっさりと撤退してしまう。

その他のイベント

カミーユが戦意喪失状態に陥っていた場合、シナリオ終了後に立ち直る。またレインが、ライジングガンダムと共に、ここで戦線離脱してしまう。

宇宙編・地上編 合流シナリオ
リアル系・スーパー系共通

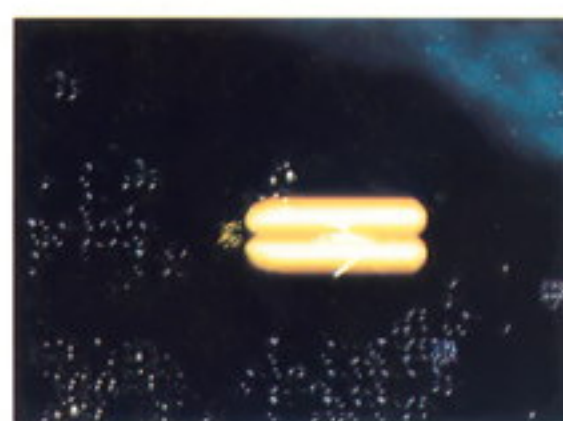
第67話 悲しみのカトル

●勝利条件　敵の全滅　●敗北条件　味方の全滅or母艦の破壊

1 1ターン目～敵全滅

撤退させるのは簡単

敵の撤退条件が豊富。まず、ゼイドラムのHPが80%以下、あるいはビュードリファーのHPが70%以下になると、この2機＋初期配置敵は撤退。そして、オーグバリューのHPが60%以下になると撤退。またサージェ・オーパスのHPが40%以下になると、セティを除く増援＋オーグバリューが撤退する。

戦闘自体は、マップ中央部に陣取って行うと良い。なお、ボス級の敵はマップ兵器をよく使うので、自軍ユニットはあまり密集させないこと。

前線に出る機体には、「ひらめき」等をかけておくこと。

カトルは出現直後に、マップ中央のコロニーを攻撃する。

ユニット名	パイロット名	ＬＶ	ＨＰ	金額	アイテム
味方出撃ユニット					
戦艦＋16					
敵初期配置					
ゼイドラム	ロフ②	50	52000	18000	―――
ゼラニオ	ゲスト親衛隊兵	46	30000	16000	―――
レストレイル	ゲスト親衛隊兵	46	12000	4800	―――
レストレイル	ゲスト親衛隊兵	46	10000	4000	―――
敵増援（3ターン目、敵フェイズ冒頭）					
サージェ・オーパス	ギワザ②	50	45000	18000	―――
オージェ	ネイ②	49	28000	8500	―――
アシュラテンプル	ギャブレー②	48	14000	5000	―――
アシュラテンプル	リョクレイ	47	14000	5000	―――
アシュラテンプル	アントン	47	14000	5000	―――
アシュラテンプル	ヘッケラー	47	14000	5000	―――
オーグバリュー	ゼブ②	49	52000	16000	―――
ビュードリファー	セティ②	49	50000	19000	―――
レストレイル（×3）	ゲスト突撃兵	46	12000	4800	―――
カレイツェド（×3）	ゲスト突撃兵	46	10000	4000	―――
第3勢力（5ターン目、敵フェイズ冒頭）					
ウイングガンダムゼロ	カトル	50	78000	4500	―――

※②は2回行動するパイロット

ここではカトルは味方にならず

カトルは、ここでは説得不可能なので倒すしかない。彼の登場前に、攻撃対象のマップ中央のコロニー周辺からは、自軍ユニットを退避させておくこと。

その他のイベント

シナリオクリア時に、ラー・カイラムと量産型νガンダム（2タイプから選択）が追加される。またリアル系でプレイしている場合、ケーラがパイロット登録され、さらにコン・バトラーVに新武器が追加される。

「スーパーロボット大戦F」ソフト、プレゼント当選者

埼玉県／清水貞男　東京都／石原克彦　神奈川県／関　拓道
愛知県／中野琢也　長崎県／池田貴之

少女革命ウテナ いつか革命される物語

●セガ●発売中（5月28日発売）●6,800円（2枚組）●アドベンチャー●1人プレイ用●全年齢推奨

22日 転校初日の全分岐とパラメータ変化

いよいよ発売された「ウテナ」だけど、ハッピーなエンディングは見られたかな？　今週はソフトの発売直後なので、あえてネタバレは少な目にして、22日の行動について詳しくチェックしていこう。

これまで謎に包まれていた24日以降の展開も紹介するので、まだプレイ前の人は、参考にしてね。

これが、プレイヤーであるあなたの姿！　さあ、あなたもアンシーとエンゲージして……。

初日は顔見せとストーリーの伏線が展開

ゲームは、22日に主人公が転校してくるところから始まる。初日はウテナたち登場人物と出会う場面の連続で、選択肢はあまり多くない。しかし少ないながらも、選択次第で「心の気高さ」の変動に影響は出る。そこですべての選択肢を紹介しよう。なお、フェンシング場での選択肢はストーリー上のもので、分岐はない。

白亜のフェンシング場では3つの選択肢が出るけど、これは物語の流れを進めるためのもの。

朝 温室　アンシーがひっぱたかれた！

転校早々、温室の前で西園寺の暴挙を目撃！　西園寺の平手打ちを受けたアンシーを、主人公はどうするべきか？

ひどい、助けなくちゃ！

助けるのが普通だね。こちらがベストといえる選択で、ウテナの薔薇が2個も咲く。

もう少し様子を見よう

プレイヤーが助けなくても、ウテナが来てくれる。「心の気高さ」は変化しない。

朝 教室　ウテナって女のコなの？

場面は教室。転入の挨拶をすると、そこにはウテナやアンシーたちがいた。ウテナの隣に座り、ウテナにまず聞くことは？

彼女はいるの？

どう見ても女のコだと思うんだけど、こちらを選べばちょっとしたムービーが見られる。

彼氏はいるの？

こちらの選択肢ならば、お馴染みの王子様との出会いが聞けて、薔薇の花が＋1個。

昼 カフェテリア　薔薇の花嫁？　決闘って？

教室で仲良くなった主人公とウテナたちは、一緒にカフェテリアへ。薔薇の花嫁や決闘といった単語の説明のあと？

TVシリーズを見ていた人にはわかるかもしれないけれど、そうでない人には意味不明な決闘ゲーム？　ここでは、その難解な状況説明をしてくれる。そう、デュエリストは、薔薇の刻印をもっているんです。

「ウテナ」の世界の中で一番まとも（？）なのが若葉。元気いっぱいの若葉と主人公は、一般生徒として似ている面があるからよく話を聞きましょう。23日以降は貴重な情報源になってくれるのだ。

わたしもエンゲージしたい

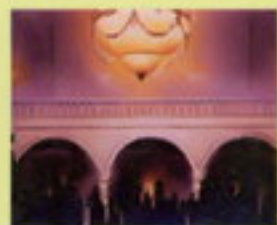
この選択肢は、アンシーへのウケが抜群のようだ。薔薇の刻印が手に入るかも知れないってどゆこと？

話題を変える

制服の話題を出して、話の流れを変えちゃおう。生徒会や、ウテナの制服のヒミツがわかるぞ。

ボケをかましてみる

いやー、決闘だけにケットウケットウ……。マキ・イズミを越える寒いギャグだ。ウテナのウケも悪い……。

夜 舞踏会会場
仮面舞踏会での4人との出会い

授業が終了したら、理事長室から白亜のフェンシング場へ、そして東館へと向かう。東館で生徒会からの招待状を受け取った主人公は、ウテナたちと仮面舞踏会にでかける。そこで、冬芽や西園寺、樹璃や幹といった生徒会メンバーと会い、話をすることになる。

樹璃は無条件で+1

西園寺と会ったあとで男子生徒に絡まれていたところを、樹璃が助けてくれる。樹璃だけは選択肢が登場せず、無条件で薔薇が十1。

きれいな目をほめる

ミッキーの瞳って、本当に大きくて美しいよね？それをほめてあげると、薔薇の花が1個咲いちゃいます。これがベスト選択肢かな？

かるいギャグをかます

こっちはギャグパターン。怪しい効果音が鳴るけど、「心の気高さ」は変化なし。音声ありの設定だと、早口言葉みたいなギャグが聞ける。

礼を言う

ダンスのお誘いを受ければ、冬芽と踊れて薔薇の花が十1。しかも、ちょっとおしゃべりができて、冬芽の雰囲気がお父さんに似ていることに気づく。

お世辞は止めて

ウテナから冬芽がプレイボーイだと聞かされて、猜疑心を持った主人公。きっぱり誘いを断ると、冬芽はあっさり引き下がり、なにも起こらない。

正面から止める

西園寺がチュチュをいじめてる！　正面から止めると、チュチュが燭台を倒してしまう。でも、西園寺が火傷をしてまで主人公を守ってくれる。

注意を他に向けさせる

アンシーが呼んでることにすると、そっちに気を取られて行っちゃう。でも、薔薇の花が1個咲くから、それはそれでいい選択肢らしい？

夜 生徒会室
わたし疑われてるの？　どうしよう？

仮面舞踏会で、騒ぎが起きた。停電のあと、気が付くと主人公の背中には、ウテナに宛てた挑戦状が張られていた。場面は変わり、生徒会室。新たなデュエリストの出現にとまどいを見せる生徒会。そして西園寺は、主人公が犯人じゃないかと責める。はたして自分が取るべき行動は？

わたしが真犯人を捕まえる

疑われているのなら、自分で真犯人を捕まえるしかないでしょう！　主人公の意気込みに「心の気高さ」が反応し、ウテナ、冬芽、樹璃、幹がそれぞれ十1だ。でも西園寺は変わらず。

ギャグでごまかす

究極のギャグ、「つるつるマンボ」踊っちゃいます！　って、終わった後の冬芽の冷めたセリフが痛いわ……。結局「心の気高さ」に変化はなく、ギャグの効果音が鳴るだけ。

深夜 自分の部屋
ベッドがないの、どうしよう？

いろいろなことがあった1日が暮れた。しかし東館の自分の部屋に戻ってみると、ベッドがない！　どうしよう？

ウテナと一緒に寝る

ベッドがないのを口実に、ウテナのベッドに潜り込もう！　これでウテナの薔薇が十1。

1人で寝る

はあ、ひとり寂しく寝ますか。でもチュチュが来てくれる。「心の気高さ」に変化はなし。

22日行動チャート

朝　中庭　温室
- アンシーと西園寺を目撃
- ◆ひどい、助けなくちゃ！　ウ十2
- ◇もう少し様子を見よう

朝　教室
- 自己紹介
- ◇彼女はいるの？
- ◆彼氏はいるの？　ウ十1

昼　カフェテリア
- 薔薇の花嫁の秘密暴露
- ◇わたしもエンゲージしたい
- ◇話題を変える
- ◇ボケをかましてみる
- ★セーブポイント

昼　教室
- 住所が不明なので理事長室へ

放課後　理事長室
- フェンシング場と東館の案内

●生徒会室
- 仮面舞踏会招待が決定

放課後　フェンシング場
- ◇壁の絵
- ◇カレンダー
- ◇ロッカー
- 千種との出会い

放課後　東館
- 仮面舞踏会の招待状を受け取る

夜　仮面舞踏会会場
- 幹との出会い
- ◆きれいな目をほめる　幹十1
- ◇かるいギャグをかます
- 冬芽との出会い
- ◆礼を言う　冬十1
- ◇お世辞は止めて
- 西園寺との出会い
- ◇正面から止める
- ◆注意を他に向けさせる　西十1
- 樹璃との出会い　樹十1
- 仮面を付けた千種とダンス
- 挑戦状が貼られる

夜　生徒会室
- 挑戦状の犯人と疑われる
- ◆わたしが真犯人を捕まえる
- ◇ギャグでごまかす
- ウ十1　冬十1　樹十1　幹十1

夜　自分の部屋
- ベッドがない
- ◆ウテナと一緒に寝る　ウ十1
- ◇1人で寝る
- ★セーブポイント

※表注の◇は選択肢、◆は「心の気高さ」が変化する選択肢です。
また、●は別視点での場面、★はセーブポイントを示します。

23日 転校2日目の主な展開と見所

23日からは、学園周辺のいろんな場所へ行くことができる。ウテナや生徒会メンバーの誰か1人を選ぶ選択肢などが登場し、特定の人物とプライベートなひとときを過ごすことも可能だ。

また、分岐も激しくなる。最終的には大筋に戻ってくるが、選んだ選択肢によって展開が異なる。

はじめまして、三条院千種で～す。と、新たなデュエリスト登場。物語が急展開していく。

23日の主な行動

- 教室で若葉とおしゃべり
- 千種編入
- 千種とカフェテリアで昼食 / ウテナと外で昼食
- 午後の授業
- クラブ見学
- フェンシング部 / 剣道部
- 千種とお買い物
- 街のお店で一休み
- 夕飯を一緒に食べましょう
- 眠れない、気になるあの人

千種による心の気高さのダウン

23日になると、三条院千種が主人公のクラスに復学編入してくる。そして、1日の流れの節目節目で千種による「心の気高さ」のダウンイベントが発生する。

このイベントはかならず発生し、千種の影響で全員の「心の気高さ」が落とされる。しかし千種の「心の気高さ」を落とすことで、その被害を食い止めることは可能だ。

千種にも心の気高さが？

千種の薔薇が咲くと、ダウンイベントでの各キャラの減り方が大きくなる。逆に散る場合は、ダウンイベントでの各キャラの減り方が鈍る。

深夜外出 眠れない、気になるあの人

自分の部屋にベッドが入った。でも、なんだか寝付けない。誰かのことを考えると、その人に実際会えたりしちゃう。

深夜イベントは意外と重要な伏線

23日深夜のイベントは、じつは後々の展開に大きな影響を及ぼすものがある。後日のイベントの伏線になっている場合があるから、かならずお目当ての人と夜を過ごしたいもの。なぜか千種にも会えるんだけどね。

夜 東館食堂 夕飯一緒に食べましょう

夕食には、生徒会の4人と千種が呼べる。誰を選んでも選択肢が現れるのだが、その答えいかんで「心の気高さ」が変化。

気むずかしい西園寺

夕食に呼ばれ、アンシーに会えると嬉しそうにやってきた西園寺。でも、彼のプライドを傷つけると帰ってしまうから注意。

きまずい幹との会話……

幹との会話は、気まずくなってしまう。こういうときは、話の流れを変えるに限る……って、これはやりすぎ。すぐにシャワーを！

23日の3大シャワーシーン!?

さてさて23日からは、お楽しみイベントいっぱいです。なかでもいろいろなパターンがあるのが、シャワーイベント。樹璃とのシャワーは部活で一緒に練習すればいいんだけど、ほかのパターンはヒミツ。自分でプレイしながら、発見してくださいよ。幹はちょっと難しいかも？

樹璃とシャワー

部活で汗をながしたら、やっぱりシャワーで汗を洗い落とさないとね。じつは24日もある。

幹のシャワーシーン

ミッキーとは、さすがに一緒には入れないよね。でも、このシーンがあるのはなぜ？

ウテナとシャワー

ウテナが意外と女のコ女のコしてるのは、TVを見ていた人ならよくわかると思うが……。

24日 物語が佳境に入る3日目の流れ

24日は、決闘の前日。じつは、エンディングのためのイベントや「心の気高さ」の最終的な数値変動は、この日までで決定する。

したがってゲームは、24日までが勝負。24日中にお目当ての人物の「心の気高さ」を高め、その人物の特定イベントをクリアしていれば、翌日ラブラブな展開になる。

24日になると、梢が千種になびいてしまっている。千種の行動がどんどんハデになっていく。

24日の主な行動

- 千種が梢と登校
- サッカーで負傷
- 生徒会緊急会議
- 調理実習で画鋲が……
- ケーキを誰にあげる?
- クラブ見学
  - フェンシング部
  - 剣道部
  - 音楽室
- 警察署で毒リンゴ
- 街のお店で一休み
- 夕飯一緒に食べましょう
- 眠れない、誰かに相談しよう

生徒会に失踪者?

幹とデートシミュレーション

樹璃と千種が険悪?

冬芽と一緒に千種の調査

西園寺猛特訓

エスカレートする千種のいじめ!?

24日以降は、千種が活発に行動を開始する。サッカーや調理実習などで、もはやいじめとしか言いようがない仕打ち。さらに梢を利用して、幹に近づくなとヒドイ言われよう。デートでも梢に突き飛ばされて……。千種によるダウン効果も、放っておくとひどくなる。

しかも、生徒会メンバーが翻弄されていく。「心の気高さ」を失った生徒会メンバーは行方不明になり、生徒会室やいつも出入りしている店にも顔を出さなくなる。

サッカーの試合中、千種のせいで保健室行きにされる。

さらに、チョコレートソースには画鋲が!　ひどい……。

より深くつき合い、ラブラブな展開に

千種に責められてガクガクな状態だけど、いいこともある。それは、お気に入りの生徒会メンバーと、ラブラブなイベントに至るということ。

人によってラブラブイベントまでの過程は違うけど、それさえクリアすれば、ラブラブエンディングがぐっと近くなる。ともかくお目当ての人一筋でやっていこう。あとは、ウテナの「心の気高さ」をフォローするのを忘れずに。

剣道部からの選択肢をきちんと選んでいかないと見られない、西園寺のふんどし姿。浴びている水は、決闘広場の噴水らしいのだが……。

ミッキーには、恋の手ほどきをしてあげる。とはいえ、幹が好きなのはアンシー。そのことを考えると、身につまされる。

セガサターン シロ薔薇会 ウテナファンページ投稿募集!

準備会第3号

怪しさ爆発!? セガオフィシャルガイド

取材を重ね、榎戸洋司氏と長谷川眞也氏のインタビューに成功！　サービス満点ポーズの、怪しい写真が撮れました。ビーパパスの人たちって、なんかヘン……。オフィシャルガイドを見れば、それがわかるよ！

これがカバー用描き下ろしイラスト。内容は、ゲームの攻略はもちろん、TVシリーズとゲームシナリオの比較など、盛りだくさん。6月11日発売予定!

カラーイラスト・マンガ・お手紙募集!

さてさてシロ薔薇会に、続々とお手紙が届き始めました。励ましのお便りなどもいただき、ありがたいことです。おかげさまで「つまらなかった記事」1位の連続記録を5週に更新！　前人未踏の記録をばく進中です！　それなのに毎週記事をやらせてくれる近藤編集長はエライ！

というわけで、まだまだお便り募集中。イラストは、カラーでも1色でも可。また、Q&Aなども企画してますので、どしどしお便りください。どうやら、6月から本格的にコーナーを開始できそうです！

あて先
〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク株式会社
セガサターンマガジン編集部
「シロ薔薇会」係

そして25日、決闘広場に現れるのは?

来週もお楽しみに

メルティランサー Re-inforce

●イマディオ●発売中(5月21日発売)●7,800円(スペシャルエディション8,800円)●ドラマティック シミュレーション ●全年齢推奨

正規捜査官に任官された2年目以降の展開

このゲームは、2年間のプレイでエンディングを迎える。1年目が終了したときのランディの状態で、2年目のシナリオが変化するという2部構成になっているのだ。

今回は、そのなかでもバランスが取れたパラメータのときに進むことができるインスペクター編を中心にイベントを攻略していく。

2年目以降は昇進がある。セーブしたときは、階級に応じて勲章のようなものが表示される。

好意と協調による表情の変化について

サービスイベントを起こすには、ある程度女のコと仲良くならなければならない。ただし好意・協調の状態は、画面に表示されない。評価画面の顔で判別しよう。ここで紹介するアンジェラ以外も、背景の色で判別してね。

ダメダメ → 普通 → ニコニコ → はにゃ〜ん

シナリオによってイベントが変化する

1年目終了時に目的のシナリオへ行けるようにしよう。

進むシナリオに応じた予告編が始まる。

インスペクター編
捜査と戦闘のLVの差が2以上離れていない場合に分岐。ミルキーマートの暗躍とパティの秘密が描かれる。

サーチャー編
捜査LVが、戦闘LVよりも2以上上回っている場合に分岐。破戒神官たちの地球での野望が描かれる。

コマンダー編
戦闘LVが、捜査LVよりも2以上上回っている場合に分岐。維新組との対立を描きながらシナリオが進む。

ランディの昇進と装備の変化

ランディは1年目以降は対外的な評価を得ることで昇進する。昇進に必要な評価は、ステータス画面に表示される評価値で確認でき、任務を遂行すると上がっていく。

昇進すると、新たな装備が得られ、戦闘がより有利になっていく。なお、もらえる装備は、シナリオによって異なる。

昇進のときに、新しい装備が渡される。渡される装備は、シナリオによって異なる。

インスペクター編装備リスト

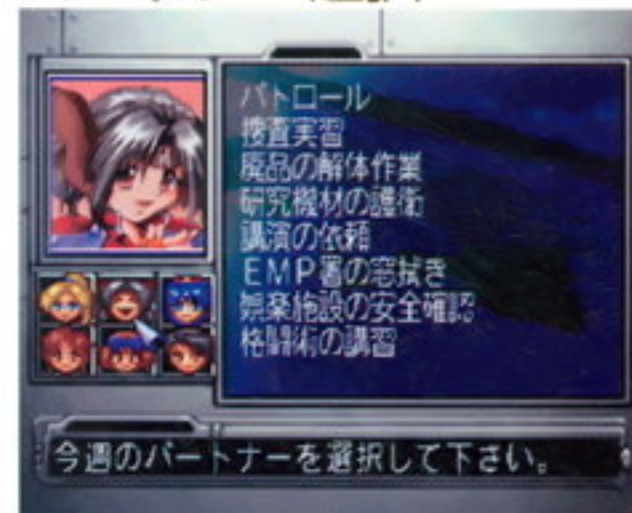
階級	昇進評価	装備名	攻撃	防御	敏捷
二級捜査官	−	04式チーフスペシャル	10	0	0
一級捜査官	2500	零式ブラスターマグナム	20	0	0
特別捜査官	3500	零式コマンダーカスタム	30	0	0
名誉捜査官	4500	04式ピースメーカー	40	0	0

パートナーと任務の組み合わせ

2年目以降は、任務の選択方法が1年目と異なる。1年目は先輩ランサーのサポートとしてランディがつくということだったが、2年目からはランディの仕事に先輩のサポートを頼むことになる。

毎週の仕事の手順は、まずパートナーを選択し、それから任務を選ぶ。パートナーと任務は好きなように組み合わせられるのだ。

そこで注意すべき点は、任務と女のコとの相性だ。女のコによって、得意な任務と苦手な任務とがある。苦手な任務を選ぶと失敗して、始末書を書くはめになりかねない。下表を参考に、効率よく任務をこなしていこう。

パートナー選択

任務決定

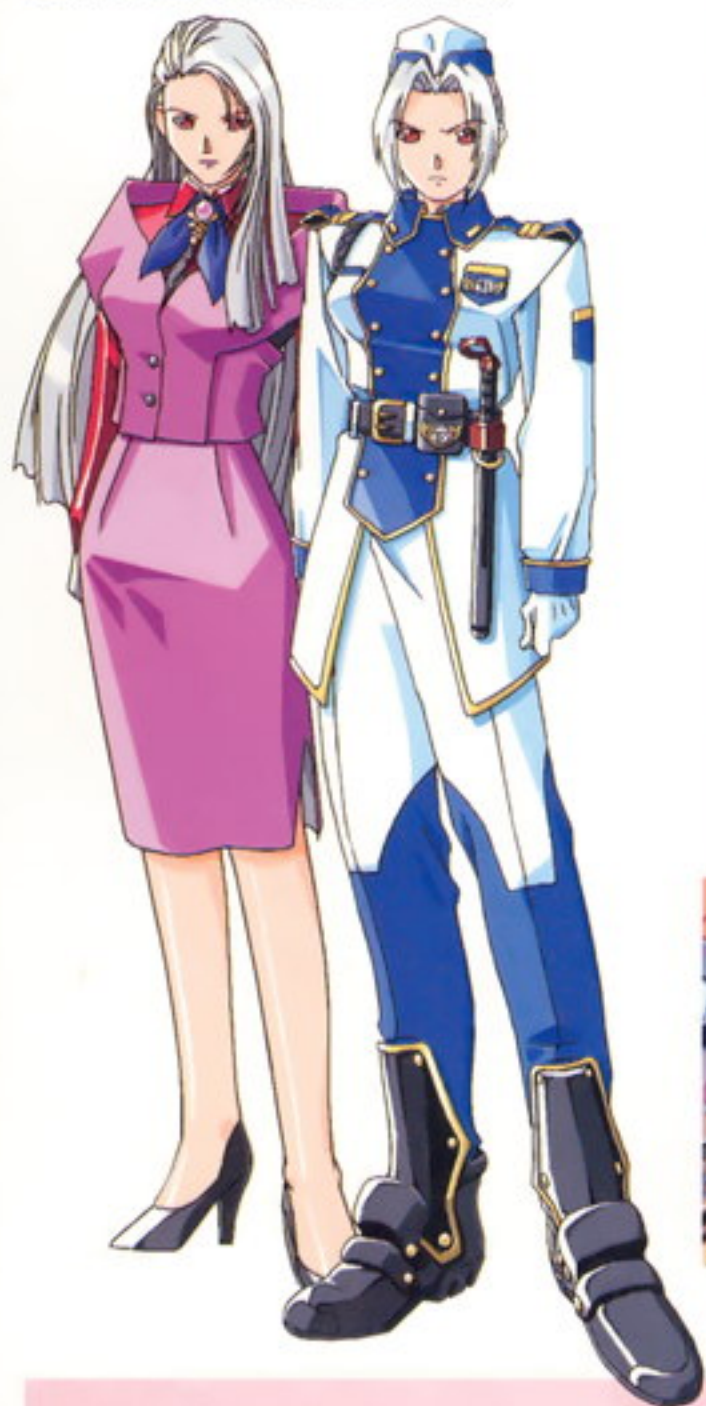
キャラクター別 通常任務得手不得手表

任務						
EMP署の窓拭き	○	○	△	△	△	○
講演の依頼	○	×	×	△	×	○
格闘術の講習	○	○	△	○	△	○
宇宙港ドックの整備	△	○	×	○	△	○
密入星者の取り締まり	△	△	△	△	△	△
重力アンカーの制御	△	○	×	○	×	×
研究機材の護衛	△	○	△	○	△	○
開発実験の立ち会い	△	×	○	△	○	△
ドラッグ売人の取り締まり	△	△	△	△	△	○
オゾン層の修復	△	×	○	×	○	△
娯楽施設の安全確認	○	×	○	△	×	○
廃品の解体作業	△	○	×	△	○	△
貴重品の護衛	△	△	○	○	×	△
VIPの護衛	△	×	○	△	○	○

インスペクター編　2089年4月～8月

2年目は、別名「ミルキーマート編」と呼ばれるもので、ミルキーマートの支店長ヤン・シャピオン、営業部長ルイーゼ、警備部長ゲルダが深く関係してくる。

ただし夏までは、彼らは活発な動きを見せない。ときどきパトロール中に、ルイーゼの意味深な会話などを耳にすることがあるだけだ。ミルキーマートで起こるイベントは、後々の伏線になっている。

2年目序盤は比較的穏やかなので、このあいだにランディの昇進を済ませるようにしよう。

サービスイベント1 マスコミ依頼

4月11日～12月19日

前提条件は、ランディの全パラメータが55を越えていること。女のコの好意・協調が上がっていれば、任務選択画面に「マスコミ依頼」と出るはずだ。女のコの顔は、はにゃ～んまで達していれば確実。

夜の女王様・アンジェラのせくしーな寝間着姿。ファッションショーらしいが？

カラオケ以外は質素な生活を送っているサクヤさんだが、この仕事には積極的。

シンジケートを追跡

5月2日

パティを誘拐していた、あの非人道的なシンジケートを発見、追跡する。シンジケートを追っていくと、ミルキーマートに逃げられてしまう。さらに、ミルキーマートの屋上で戦闘になるので、体力をチェック。3人で戦うので、それほど苦ではないが。

シンジケートを追って店内へ。しかし、ルイーゼとちょっとしたいざこざがある。

追いつめたシンジケートと戦闘になる。1年目に体力を付けておかないとちょっと苦しい。

美しくパトロール

7月25日

パトロール中、スカウトキャラバンのスチール撮りに飛び入り参加するというちょっとサービス要素があるイベント。親密度に関係なく、パートナーに選んだ女のコの水着姿が見られる。ただし、1枚絵のグラフィックではない。

選択肢が登場するが、ベストは、どのキャラクターも1番。女のコのポイントが稼げる貴重なイベントだから、確実にゲットしよう。

アンジェラは、いつもの猫柄（？）セパレート水着。やっぱり暑いときは、水着が一番だよね？

意外にもあっさりと大胆な水着姿になるナナちゃん。これも、彼女らしいカワイイ水着です。

サクヤさんまでもが水着に。まだパトロール中だけど？

インスペクター編イベントリスト①

2089年

3月6日（日）
●パティイベント1
・ベスト選択肢：2「ママの役をやってごらん」

4月4日（月）
昇格イベント
ランディが二級捜査官に正式任官。シルビィから新装備を受け取る

4月10日（日）
●パティイベント2
・ベスト選択肢：1「迷惑だなんて思ってないよ」

4月11日（月）～12月19日（月）
★マスコミ依頼
特定の女のコとマスコミ対応の特殊任務

5月2日（月）
シンジケートを追跡
・選択キャラクター：アンジェラ／サクヤ／メルビナ
・戦闘：あり
・ベスト選択肢：なし

5月9日（月）～5月30日（月）
優雅にパトロール
・選択キャラクター：全員可
・戦闘：なし
・ベスト選択肢：なし

5月22日（日）
●パティイベント3
・ベスト選択肢：2「ちゃんと食べてあげるから」

6月6日（月）
スカウトキャラバンの警備
・選択キャラクター：全員可
・戦闘：なし
・ベスト選択肢：なし

7月3日（日）～7月31日（日）
★夏2・先輩ランサー＆パティ＆ランディ
特定の女のコとパティといっしょに海へ

7月4日（月）
ホームレスの説得
・選択キャラクター：全員可
・戦闘：あり
・ベスト選択肢：2「まずは実体を調べてみる」

7月11日（月）～8月8日（月）
内密にパトロール
・選択キャラクター：全員可
・戦闘：なし
・ベスト選択肢：なし

7月17日（日）
●パティイベント4
・ベスト選択肢：1「みんなのことが好きなんだね」

7月25日（月）
美しくパトロール
・選択キャラクター：全員可
・戦闘：なし
・ベスト選択肢：すべて1番目
　シルビィ　「ちょっとくらいなら」
　アンジェラ　「しかたないなぁ」
　サクヤ　「サクヤさんもどうですか？」
　ジュン　「ちょっとくらいはいいと思う」
　ナナ　「泳いでみてください」
　メルビナ　「がんばってください！」

8月15日（月）
パーティ会場の警備
・選択キャラクター：シルビィ／メルビナ
・戦闘：なし
・ベスト選択肢：なし

★は、好意・協調パラメータによって発生するサービスイベントです。
●は、パティのプライベートイベントです。

インスペクター編　2089年 9月～12月

2年目も後半に入ると、ハプニングの連続だ。パティがスカウトキャラバンで新人歌手に抜擢され、そしてさまざまな組織から狙われる展開になっていく。

とにかく戦闘が多いので、戦闘があるイベントの前にはランディの体力を回復させるようにしておくこと。とくに9月以降は激しくなるので、それまでにランディのＨＰやＰＰをある程度増やしておかないとキビシイ展開になる。

ＶＥＭによって大人にされてしまったパティ。彼女を中心に終盤のイベントは展開していく。

オーディションに出場
9月5日

スカウトキャラバンのオーディションに出場、審査に合格すれば、新人歌手として全銀河にメジャーデビューできるというもの。

このイベントでは、パートナーに選んだ女のコの歌を聴くことができる。みんなが、オープニングテーマをアカペラで歌うのだ。

パティの歌も聴けちゃうのだぁ！　そして、パティが優勝しちゃうけど、なにか怪しい。

パティを励ましに行く
9月11日

オーディションで合格してしまったパティが、新人歌手としてデビューすべくレッスンに励んでいる。

日曜日にミーティングをした女のコとパティをたずねて行くことになるんだけど、どうもパティの様子が変。なんだか疲れているみたいだけど、パティは平静を装う。

パティが心配で見に行ったんだけど、なんだかやつれてるみたい。大丈夫かな？

パティの捜索
10月3日

ＶＥＭの野望を阻止し、ＥＭＰには平和が戻った。しかし、自分が人造人間であるということが知られたしまったパティは、ランディの目から逃れるべく分署を飛び出して行ってしまう。

パートナーとともにパティを追うランディは、謎の覆面男たちとの戦闘になる。パートナーは負傷し、ランディ１人で戦うも苦戦。パティがさらわれてしまう。

戦闘での謎の連中にはまず勝てない。結局パティはさらわれてしまう。

コンサート会場の捜査
9月19日

たたみかけるように展開する９月のイベントの集大成。洗脳電波の発信源をたどっていくと、それはパティのデビューコンサート会場だった。

ＶＥＭ（ヴァンエッサ・ミュージック）の正体は、地球征服をもくろむ犯罪組織だった。女のコたちが洗脳音波をくい止めているあいだに、ランディが１人で戦うことになる。

ＶＥＭの連中が、パティを操って洗脳音波を発信している！　このバカげた野望を阻止せよ

ランディ1人だけでの戦い

強敵はビットのみ。全体攻撃必殺技等を駆使して、３つのビットを破壊すればＯＫ！

長時間ムービーの大イベント

シンジケートの拠点を強襲
11月21日

11月に入って、パティを救出すべくシンジケートの拠点を襲撃。

このイベントでは、シルビィ、アンジェラ、ナナとともに襲撃することになる。戦闘は２回あるが、１回の戦闘が終われば回復するからガンガンいこう！

１回目の戦闘は４人で、２回目は２人で戦う。

パティのプライベートイベント
3月6日から7月17日

ここで、なぜパティにこだわるかというと、それはパティとラブラブになるエンディングがあるからだ！

パティ関係のイベントは、全シナリオ共通だが、数が少ないので確実にポイントゲットしよう。日曜日に体力がなくても、パティからのお誘いがあればかならず出かけること！

3月6日

パティとおままごとをすることになる。パティには、ママの役をやってもらうと好感触。

4月10日

季節はちょうど入学シーズン。居候の身を気にするパティ、「迷惑だなんて思ってないよ」。

5月22日

パティと遊園地へ。でも、せっかく作ったお弁当がぐしゃぐしゃ。それでも食べてあげようね。

サービスイベント2

夏2・先輩ランサー&パティ&ランディ

7月3日〜7月31日

夏のサービスイベント第2弾は、パティも一緒だ！　しかも、女のコたちが着けている水着は、1年目のものとは異なる。1年目とはだいぶ雰囲気が変わるので、これも全部押さえたいところ。

発生条件として、ランディのパラメータは関係ない。女のコの表情がはにゃ〜んなら確実。ニコニコでもいけるときはある。

2人でかき氷を食べる夏の1日。ナナの料理はちょっと危険だぞ……。

禁漁区で魚を捕ってきたアンジェラ……。証拠隠滅のためにひたすら食うのだぁ！

パティからの思わぬプレゼント。貝殻の首飾りがとっても似合ってるね。ランディにもくれるよ。

サービスイベント3

クリスマス 12月25日

サービスイベントとしては最後の大イベント。前提条件は、ランディの判断、体力、精神、常識が60以上、その他がすべて50以上であること。あとは、はにゃ〜ん顔の女の子と前週の任務をこなせばOK！

シルビィと夜景を見ながら過ごすクリスマス。このまま時間が止まればいいのに。

アンジェラと過ごすイベントって、いつもなんだかワイルド。

ちょっと背伸びのナナちゃん。でも彼女の心は大人です。

ベスト選択肢

シルビィ	：1「このまま時が止まればいいのに」
アンジェラ	：1「もう最高」
サクヤ	：2「最高のクリスマスですよ」
ジュン	：2「ぼくには、今日しかないから」
ナナ	：2「大人になってからでも遅くない」
メルビナ	：2「どうしてぼくを誘ったんです？」

7月17日

パティ
「あ……待って、ランディ。
もうちょっとだけ、外にいようよ。
ほら、星があんなにきれいだよ……」

遊びに出かけて遅くなって、もう夜中。星空を眺めながら、「みんなのことが好きなんだね」。

インスペクター編イベントリスト②

9月5日
　ブリーフィング
　オーディションについて
9月5日
　オーディションに出場
　・選択キャラクター：全員可
　・戦闘：なし
　・ベスト選択肢：1「パティを励ます」
9月11日（日）
　パティを励ましにいく
　・発生条件：ミーティングで誰かを選択
　・選択キャラクター：全員可
　・戦闘：なし
　・ベスト選択肢：なし
9月19日（月）
　コンサート会場の調査
　・選択キャラクター：全員可
　・戦闘：あり
　・ベスト選択肢：なし
10月3日（月）
　ブリーフィング
　パティの帰還について
10月3日（月）
　パティの捜索
　・選択キャラクター：全員可
　・戦闘：あり
　・ベスト選択肢：1「パティを抱きしめる」
10月8日（土）
　ブリーフィング
　パートナーの負傷について
10月10日（月）
　パティの捜索2
　・選択キャラクター：10月3日の「パティの捜索」で負傷したキャラクターを除く5人
　・戦闘：なし
　・ベスト選択肢：なし
10月17日（月）
　ブリーフィング
　10月3日の「パティの捜索」で負傷したキャラクターの退院について
10月31日（月）
　シンジケートの拠点の捜索
　・選択キャラクター：全員可
　・戦闘：なし
　・ベスト選択肢：なし
11月21日（月）
　シンジケートの拠点を強襲
　・選択キャラクター：シルビィ／アンジェラ／ナナ
　・戦闘：なし
　・ベスト選択肢：なし
11月26日（土）
　ブリーフィング
　今回の強制捜査の件について
12月12日（月）
　宇宙港のドックを調査
　・選択キャラクター：アンジェラ／サクヤ／メルビナ
　・戦闘：なし
　・ベスト選択肢：なし
12月25日（日）
★クリスマス
　特定の女のコと2人でクリスマスイベント
12月26日（月）〜2090年1月23日（月）
　お忍びパトロール
　・選択キャラクター：全員可
　・戦闘：なし
　・ベスト選択肢：なし

★は、好意・協調パラメータによって発生するサービスイベントです。

ドラゴンフォースII～神去りし大地に～

●セガ●発売中（4月2日発売）●5,800円●シミュレーションRPG●全年齢推奨

8ヵ国の特色と文化的背景を一挙紹介!!

ゲームの攻略も一段落ついたところで、今週は登場する8ヵ国の文化と特色について紹介していこう。大規模な森林地帯や湖沼など、様々な自然環境があふれるレジェンドラ大陸は、地方ごとに生活環境や風俗などが異なる。イズモのようにつねに純血の人間族が君主をつとめる国もあれば、ボザックやムーンパレスのように、亜人間が治める国もあるのだ。これらの文化的背景に注目していこう。

イズモ国の城は和風のつくり。城内もそれらしい構造だ。

ハイランド
特徴／文化
◆ドイツ系◆

もっとも古い歴史を誇るが、辺境地方が独立したため小国となった。現在は農業国として生きている。

ボザック
特徴／文化
◆スペイン・ポルトガル系◆

人跡未踏の地に隠者や逃亡者が集まってできた国。長い間鎖国状態だったため、独自の文化が形成された。

イズモ
特徴／文化
◆日本系◆

礼節を重んじる侍と忍者の国。現王は先代王の妾腹の娘・カエデ。彼女の王就任に不満を持つ者もいる。

ファンダリア
特徴／文化
◆イタリア系◆

ドグル族との混血が進み、純潔の人間は多くはない。かっては強大な軍事帝国として名を馳せていた。

トパーズ
特徴／文化
◆中国系◆

商業国家として繁栄していたが、その富ゆえに周辺諸国の略奪対象となっていった。政情は不安定である。

トラッドノア
特徴／文化
◆イギリス系◆

森と湖の国。現在は隣国トリスタンと臨戦状態にある。現女王レニは、内向的でそれに不満を持つ者もいる。

トリスタン
特徴／文化
◆北欧系◆

資源に乏しいため、他国に侵略し資源を奪っていた。現在はアデルバッハの指導の下、軍事帝国となる。

ムーンパレス
特徴／文化
◆フランス系◆

“大陸の平和を見守る国”として、魔法使いが集っている国。山間の資源の多い地に作られた国家だ。

ガンガス・サニス・アデルバッハ・レニ・バーツの最短攻略チャート

先週のお約束どおり、ボザック・トラッドノア・トリスタン・ムーンパレス・ファンダリアの各シナリオの最短攻略チャートを紹介する。進軍の途中に発生するイベントも併記しているので、参考にしてほしい。

ただし今回紹介するのは、あくまでも最短攻略のためのチャートだ。そのため洞窟探索は省いている。アイテム研究に力を入れたいのなら、洞窟探索を組み込もう。

まるで結婚式のような絵。でも、じつは緊迫した状況。

グランデルの登場シーン。全員共通のCGなのだ。

ガンガス

概要

ボザック国の序盤は、軍隊の主力がハイビーストで構成されているため苦戦は必至。しかも探索で人材を集められる、Insが70以上の人材が皆無ときている。在野の武将を戦いで捕虜にしつつ、勢力の拡大を狙うしかない。頼みの綱は、最初に戦うハイランド軍。彼らを傘下に収められれば、戦力は飛躍的に上昇する。あとは、旧ハイランド部隊を主力にして、戦い抜こう。

魔族を撃退 → 老人と会う ① → 魔族戦 → ハイランドへ ② → 竜人キンセラ → ファンダリアへ → トパーズへ → 砂漠の塔へ ③ → ミディア戦 → ティリス救出 ④ → ムーンパレスへ → イズモへ → トリスタンへ ⑤ → トラッドノアへ …

①新たなる魔族が！
まだ部下はハイビーストばかりなので、苦戦するだろう。武将を敗北寸前まで戦わせるしか勝利する方法はない。HPゲージがギリギリなるまで戦わせろ。

②ティリスの幻
序盤最初のヤマ場。ティリス女王の蜃気楼を見ることができる。ハイランド軍が中立地帯にまで進出し、有力な武将が分散したところを各個撃破しよう。

③バーツを連れてこい!!
トパーズを打ち破り、フレストから情報をもらうと、砂漠の塔の存在を知ることができる。するとミルル村に魔貴族の1人、ミディアが出現する。

④ムーンパレスと同盟
ティリスを砂漠の塔から救出すると、トパーズからムーンパレスに通路が開かれる。レニに会うには、出撃してくるムーンパレス軍を撃破する必要がある。

⑤真相が明らかに!!
トラッドノアへの侵攻ルートは、アルムバント城を経由するひとつだけ。敵は積極的に攻めてはこない。だが、その代わりに多数の武将が守備についている。

サニス

概要

トリスタンと同盟後、ムーンパレス→トパーズと攻略すると、魔族がトラッドノアに攻め寄せるイベントが発生する。このとき、主力部隊がトパーズ領内にいると、奪回するのに多少時間がかかる。また、砂漠の塔へ向かうとき、道中のファンダリアとハイランドを攻撃するか否かも判断が難しい。とくにハイランドは砂漠の塔の向こう側にあるので、後にしてもよいだろう。

カトマンドゥ発掘 → トリスタンへ → 部下のイベント発生① → アデルバッハと同盟② → 機械工場へ → ムーンパレスへ → トパーズへ③ → フレストと面会 → ファンダリアへ → ティリス救出④ → ハイランドへ → ボザックへ⑤ → ティリス覚醒 → イズモへ…

①戦場はアルムバント城
同盟イベントが発生するのは、アデルバッハの居城・ハルスバント城。つまり、その手前にあるアルムバント城は自力で攻略せねばならない。

②グレイス登場!!
魔族の1人グレイスが登場し、カトマンドゥと会話を交わす。この時点で両者が戦うことはない。カトマンドゥの正体が、少しだけ明らかになるぞ。

③ティリスの情報が!
トパーズを攻略すると、サニスとフレストのあいだに会話が発生し、砂漠の塔を知る。だが、砂漠の塔に辿り着く前に魔族出現のイベントが発生するのだ。

④魔族との戦い
例によってミルル村には魔族がいる。ホースマン主体の部隊で打ち破れ。ここにくるまでにファンダリアを攻め落としていると、全兵力を投入できる。

⑤ふたたび魔族戦
精霊石を入手するため、ボザックに攻め込む。このころになると、ボザック軍の陣容も相当強化されている。ケール城を経由して、コラーデン城へ攻め込め。

アデルバッハ

概要

8人のシナリオのなかで、唯一魔族が使える。とくにグレイス、エスタン、ミディアの3名は、勲章をひとつも渡さなくても決して裏切らない便利な連中。序盤は彼らで戦い、そこで得た勲章は人間の武将に与えよう。ただし、彼らに頼りすぎると、後半の魔族と決別したあとの戦闘が相当つらくなる。後半になったら、魔族は洞窟探索に使うのがよいだろう。

魔族と同盟① → ムーンパレスへ → サニス来訪 → クリスが離脱② → グレイスが仲間に → イズモへ → ボザックへ → ファンダリアへ③ → ハイランドへ → 魔族と離反 → ギデオン戦④ → トパーズへ → ミディア戦⑤ → ティリス救出…

①魔族が仲間に
この時点で魔族が1人仲間になる。ただし、この魔族はレベルが低く、部下の人数も少数だ。戦いに敗北しても、死ぬことはほとんどないので便利ではあるが。

②魔族は最後まで使え!
アルムバント城を訪問すると、グレイス、エスタン、ミディアが仲間になる。それぞれツノドグルを100名部下に持ち、魔法も一流の頼りになる連中だ。

③フレストに会う
魔族と決別後、トパーズを訪問するとフレストから砂漠の塔の情報を得られる。シェンと会話できるのは、彼の居城を訪問してからになる。

④ミルル村にて……
アデルバッハのシナリオの場合も、ミルル村にはミディアが出現する。攻撃魔法が得意なので、撃破する際はサイレンスの魔法を使う武将をあてよう。

⑤そして……
このシナリオでは、のちに行方不明のサニスの父親、旧トラッドノア国王が死人として登場し、倒すイベントが起きる。悲惨なイベントである。

レニ

概要

レニシナリオの特徴は、ティリス覚醒イベントが中盤の最後に発生するということだ。また、戦闘なしで仲間になる国が多いのもうれしい。ムーンパレス軍の侵攻ルートは、大陸を時計回りに進む形になるので、後方に部隊を残す必要もない。最前線に全力を傾けるようにしよう。トリスタンとトラッドノアを攻略した後は、両軍の元武将を主力に据え、戦いを進めていこう。

フレスト探索 → トパーズへ① → フレストと会見 → 部下が失踪 → トリスタンへ② → トラッドノアへ → イズモへ → ニセカエデとの戦い③ → ボザックと同盟 → カエデ救出 → グレイス戦 → ハイランドと同盟④ → ファンダリアへ → トパーズと同盟⑤ → ティリス救出…

①進めるのは村まで
進軍できるのは、ハラア城とシュオス村の2ヵ所のみ。シュオス村をレニが訪問すると、イベントが発生する。ハラア城は奪回される危険性が極めて高い。

②魔族の暗躍が明らかに
トリスタンを攻略すると、アデルバッハが魔族に操られていた事実が発覚する。オルヴォと初めて会話するのもこの時だ。魔族との長い戦いの始まりだ。

③エドワール帰還
イズモ国を攻略すると、偽カエデが出現する。そこで、彼女に騙されそうになったレニを救うのがエドワールだ。このイベントが終わると彼は帰参する。

④一戦も交えず同盟
ハイランド国へのルートを封じている魔族グレイスを倒すと、ハイランドとの同盟が成立する。一度も戦わずに仲間になってくれるのだ。うれしい限り。

⑤フレストと再会!!
ファンダリアを倒しトパーズを訪問すると、再度フレストと会話をするイベントが発生する。これでトパーズと、同盟を結ぶことになるのだ。

バーツ

概要

序盤のデルシア打倒戦がもっとも大変。あとは国内を統一して配下武将を増やし、トパーズに攻め込もう。ちなみにエレノア城に駐留する魔族は、トパーズを占領すると変化する。エレノア城を占領して大陸の西半分を制すれば、あとは武将数の有利さを利用して戦っていける。ちなみに彼のシナリオでは、ミディアと戦うことが少なくなる。恋人同士のためか？

デルシアを倒す① → 国内を統一 → 部下が増加 → トパーズへ② → 魔族戦 → ハイランドへ③ → ミディア戦 → ティリス救出 → ムーンパレスへ④ → ボザックへ → ティリス覚醒 → トリスタンへ → トラッドノアへ → イズモへ⑤ → 大陸統一…

①とにかくレベルを上げる
最初に攻め込むべきシュウジウ城には、10名近くの武将が集っている。この城を攻略するには、相当高いレベルの武将が必要になる。洞窟で鍛えまくろう。

②エレノア城戦
トパーズを攻略すると、エレノア城には通常の魔族武将がいるだけとなる。人数は武将タイプが1人だけなので、5人で攻め込めば確実に勝てるぞ。

③じつは戦闘なし!
ミルル村にはミディアがいるが、この時攻撃するメンバーにバーツがいると、彼女は戦わずに逃走する。被害を押さえた場合は、バーツを派遣しよう。

④レニはバーツで!!
ムーンパレスのレニの居城を訪問する際は、かならずバーツ自身が向かうこと。ほかの者が出向くと門前払いにあうのだ。君主自らが誠意を示す必要がある。

⑤魔族ふたたび
すべての国をまとめると、魔族が出現する。出現箇所は多いが、それぞれの魔族は並みの能力しか持っていない。落ちついて討伐部隊を派遣すれば大丈夫だ。

SF III ワンポイント

今回も、各種攻略要素や物語の設定などを知ることができる本棚。エルベセム村、村長の家の本棚には「イノベータの血をひく者と〇〇〇〇〇とが協力して、邪悪な古代王国の復活を防ぐ」と書かれた本がある。イノベータの血をひく者とは、多分エルベセムの神子グラシアのこと。とすると、この「〇〇〇〇〇」とは!? どうやらプレイヤーによって、この部分は変化するようだ。シナリオ1でカーンが捜していたのはこれなのか?

SHINING FORCE III シナリオ2 狙われた神子(みこ)

シャイニング・フォースIII

●セガ●発売中（4月29日発売）●4,800円●シミュレーションRPG●1人プレイ専用●全年齢推奨

聖地を襲う邪教の魔手

第4章「汚されし聖地」

バーランドで出会ったパラディン・ドンホートとともに海の道を渡り、怪物を討ち果たしたメディオン軍は、ついに聖地エルベセムへとたどり着く。しかし、北の「守護像」を破壊したブルザム教徒は負の力にとって最大の脅威である「ベセムの杖」を奪うため、すでにこの聖なる地へも、その邪悪な手を伸ばしはじめていたのだった――。

A 本陣
B 教会
C 道具屋・武器屋／金貨×350
D 青年夫婦の家／宝箱㋐、金貨×350、戦闘後:アイテム㋑
E 村長の家／戦闘後:宝箱㋒
F 老夫婦の家／戦闘後:アイテム㋓
G 親子の家
H 酒場
I 見張り台
J 外への出口
K 井戸

宝箱㋐「力のワイン」
夫を心配する妻がいる家（＝ロビィを起こすため、神殿に向かった青年の家）の宝箱に入っている。最初から手に入る宝で、使うと使用者の基本攻撃能力値が＋1～4上昇する。時間がたっても、その効果が消えることはない。

アイテム㋑「ロビィズ・アイ」
ロビィを味方にするために必要な物。所持していた青年がエルベセムの平原戦闘で生き残っていれば、戦闘後Dの家でその青年が渡してくれる。死んだ場合、平原に出て彼が死んだ辺りの地面を調べると拾うことが可能。

宝箱㋒「宝物庫の地図」
同じくエルベセム平原戦闘後、村長に呼び止められてから村に戻ると、村長の家で入手可能。これを持っていないと、ロビィのいる「宝物庫」には入れない。また村長の家では、ロビィズ・アイの話も聞くことができる。

アイテム㋓「力のワイン」
平原戦闘で救助を求める村人のうち、盗賊を見殺しにして老人を助ければOK。戦闘後、老夫婦の家Fで老人に話しかけるとアイテムがもらえる。だが、盗賊が生きていたり、老人が死亡している場合は、手に入らない。

聖地のふもと エルベセム村

イベント発生条件など

Jから外に出ると、平原での戦闘が始まる。この戦闘がすんだ後、一度、村に戻って村長の家を訪れると、神殿の宝物庫や、守り神ロビィについての話を聞くことができる。宝物庫地図などの入手方法は、宝箱＆アイテム説明欄を参照してほしい。なお、武器屋では射程が広いロビンの矢と、サポートを習得できるセイントアンクがお買い得だ。戦闘ではアサッシンの毒が痛いので、神殿戦闘出陣時は毒消しを必ず買っておこう。

■道具屋商品リスト

商品名	価格	効用
薬草	10	使うとHPを約10回復。
いやしのしずく	200	使うとHPを約30回復。
毒消し草	20	毒・痺れを回復。
妖精の粉	100	各種状態異常を回復。
天使の羽	40	戦闘を離脱後、教会に待避。

■道具屋商品リスト

商品名	価格	相性タイプ	攻撃	効用
スチールナイフ	250	剣	7	射程1～2。
ブロードソード	750	剣	9	
バトルレイピア	1500	剣・破魔	12	素早さ+3、会心率UP。邪教僧に有効。
バトルブレード	2500	剣	13	
忍びの太刀	1600	剣	12	
スチールランス	900	槍	11	
パワースピア	1800	槍	12	射程1～2。
ヘビーハルバード	2800	槍	16	
パワーアックス	600	オノ	10	
パワートマホーク	1200	オノ	11	射程1～2。
ヘビーメイス	2000	オノ	15	
パワークロウ	320	―	6	反撃率UP。
パワーグラブ	750	―	8	会心・反撃率UP。
レザーナックル	150	―	5	会心率UP。
ロビンの矢	4500	弓	17	射程2～3。会心率UP。
ミドルクォレル	2500	弓	14	射程2～2。会心率UP。
グレートシェル	3000	弓	16	射程2～2。
卍手裏剣	1200	弓	8	射程2～2。
シルバーウイング	3000	剣・神聖	11	防御力+3、反撃率UP。
セイントアンク★	1600	神聖	12	装備するとサポートの魔法修得。

BATTLE 16 エルベセム平原

条件 ペガサス邪宗僧を倒せ

村で情報収集を開始したメディオン軍だったが、肝心の村人たちは非協力的。一行が帝国軍だから、ということだけが原因ではないようだが。昨日起きたという神殿の大爆発、神子グラシアの行方。謎を抱えたまま、彼らは神殿へ向かう。

出現敵ユニット
①ペガサス邪教僧（Boss）
②仮面邪教僧（緑）×2
③ブルザムナイト×6
④リザードマン×3

途中出現敵ユニット
⑤仮面邪教僧（緑）
⑥ブルザムナイト×2
⑦リザードマン×2

Point地点・その他
ⓐ「村人を助ける」ドンホート
ⓑ「オトリになる」ドンホート
ⓐⓑ増援出現ライン
㋐盗賊㋑～㋔村人
★ヘラ
●メディオン軍

取得アイテム「フリーズボール」
道具として使うとフリーズ Lv2と同じ。攻撃の他にも使用方法がある。ボスのペガサス邪教僧を倒すと入手。

人質を助けると、助けた人数×10の経験値が入る。助けるのなら、村人はフィールドの右隅を歩かせ、ヘラで追手を引きつけよう。左側から来る敵は盗賊（見殺しにする場合）かヘラでおびきよせる。敵は、味方より先にヘラと村人を狙うが、隣接させれば、こちらを狙うので、至急の場合はそれで耐えよう。敵の増援は、神殿から、神殿前付近の空いた場所に飛び出てくる。

●味方になるユニット

加入Lv2時例:HP29/MP17、攻32、防19、早17、運5、移5。魔法耐性:炎・光・闇が各0、氷・雷・風が各5。装備:パワーグラブ。所持品:薬草。必殺技:激震崩捶。魔法:ヒールLv2。仲間に入る前から自由に動かせる。戦闘中に話しかけるか、戦闘後までヘラが生きていれば仲間になる。本シナリオでは貴重な回復役。必殺技を覚えれば強いので育てよう。

マスターモンク ヘラ

BATTLE 17 エルベセム神殿前

条件 邪教僧ボスを倒せ

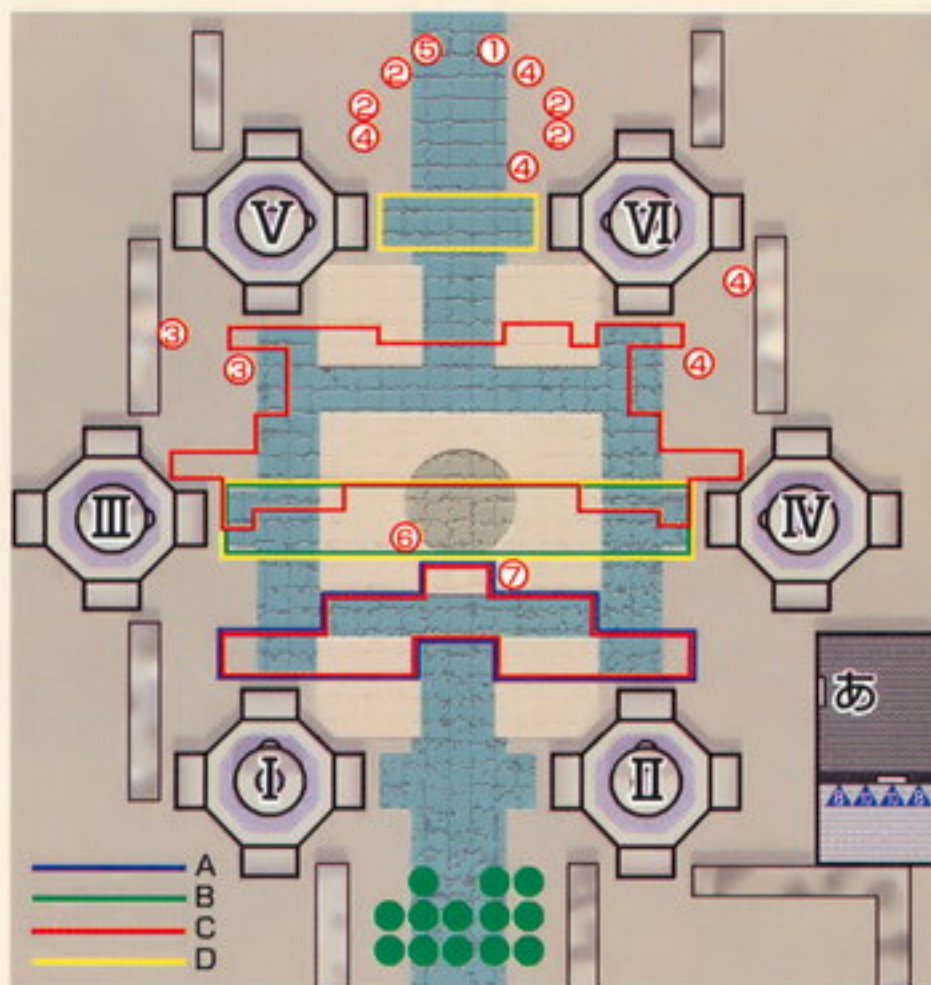
シーフが動き出す前に味方を中に入れたいので、シーフの次に素早く動けるユニットに宝物庫をのぞかせよう。内部は移動が6以上の味方と、扉を開くスイッチを唯一押せるゼロで攻略。ⓐ→ⓑの順に扉を開け、宝の部屋に入って出口を塞げばシーフは止まる。コアの暴走はワンポイントを参照。

出現敵ユニット

①仮面邪教僧（赤）〈Boss〉
②仮面邪教僧（緑）×4
③アサッシン×2
④ブルザムナイト×5
⑤ペガサス邪教僧
⑥ヘルハウンド
⑦リザードマン

宝物庫内敵ユニット

⑧アサッシン×2
⑨シーフ×2
⑩ヘルハウンド×2

宝物庫内、シーフ以外の敵は、味方の侵入直後に外の△位置に行ってしまう。外の味方は要注意。

Point地点・その他

ⓐ宝物庫、★ロビィ
Ⅰ～Ⅵコア
Ⓐ～Ⓓコア暴走圏
ⓐⓑ扉を開くスイッチ
宝箱㋐「ミスリル銀」
㋑「ルーントマホーク」
㋒「ミスリルのかけら」

コア暴走パターンは、右のワンポイントを参照。

A
B
C
D

ルーントマホークは、攻撃力17、会心率UP、斧十破魔相性の強力な武器。ミスリルのかけらは鍛冶屋でアクセサリーにしてもらえる。

●味方になるユニット

加入Lv1時例:HP33/MP0、攻35、防28、早10、運4、移5。魔法耐性:炎-5、氷0、雷-10、風・光・闇が各0。装備:グレートシェル。所持品なし。必殺技:プラズマシェル。戦闘中か戦闘後に宝物庫に入り、ロビィズ・アイをロビィに向かって使えば仲間になる。アンカーとシェルを装備可。

機械兵
ロビィ

BATTLE 18 エルベセム神殿

条件 邪教僧ボスを倒せ

神殿のフリーズボールを使った場合、凍結点が溶けた（ランダム）後、再び取れるようになる。

フィアールに拉致された神子の後を追い、神殿内部に突入する一行。待ち受けていたのはバサンダ、デスヘレン両邪教司祭だった。そのとき、赤く不吉な影が姿を現す。皇帝直属部隊レインブラッド。彼らの正体は!?

レイン
ブラッド

出現敵ユニット

①レインブラッド×6
②バサンダ
③デスヘレン
④仮面邪教僧（青）〈Boss〉
⑤仮面邪教僧（緑）×5
⑥アサッシン×3
⑦ブルザムナイト×6
⑧ヘルハウンド×2
⑨ペガサス邪教僧×7
⑩フィアール

Point地点・その他

Ⓐ凍結点
Ⓑ凍結点攻撃地点
ⓐフリーズボール
ⓘ1F～B1Fへの移動口
宝箱㋐「大地のロッド」

宝箱の大地のロッドは、攻15、防3、魔獣・破魔相性でゴーレムも召喚可。必ず取っておこう。なお、ドンホートが島に入ったあと凍結点が溶けるのを待ち、王子を中央の島に待機させておけば、彼を1階に引き止めておける。レインブラッドは、凍結点が溶けてしまうと島に渡れないので大丈夫。

⬇1階

➡B1階

バサンダたちの魔力が残っている間は段差に近寄らないこと。レインブラッドは通常ではまず倒せない。フリーズかフリーズボールで凍結点を凍らせたら早めに地下へ。地下では仲間を左右にわけ、アンチスペルやスリープを使って両側の邪教僧緑をたたけば、後はボスをおびきよせて倒すだけだ。

ヘドバを連れていこう。ドンホートに追い出されないように注意。

エルベセムの
神子
グラシア

BATTLE16～18敵ユニットデータ

仮面邪教僧（青）

HP50/MP0、攻40、防26、早19、運4、移動6。武器:シミター。所持:金貨×460、毒消し草。特殊攻撃:ポイズンアタック。両側にたつ邪教僧緑をアンチスペルやスリープを使って倒したら、勇者を使って手前におびきよせ、攻撃しよう。ボスを倒すのは比較的ラク。

仮面邪教僧（赤）

HP50/MP36、攻39、防23、早18、運6、移動5。武器:パワーアンク。所持:金貨×420、いやしのしずく。魔法:ヘルブラストLv3、オーラLv1。ヘルブラストLv3に注意。他の邪教僧を倒した後で攻撃したい。コアなどで味方が負傷していたら、まず治療してから、一気にたたこう。

ペガサス邪教僧

HP50/MP0、攻35、防23、早16、運4、移動7。武器:スチールランス。所持:金貨×340、フリーズボール。特殊攻撃:会心の一撃。聖地での強敵。キャンベルが狙われやすいので、おびき寄せたい場合を除いて、近づけないこと。邪教僧と同じく破魔相性の武器が有効。

バサンダ

HP280/MP120、攻59、防44、早28、運9、移5。武器:さとりのミツ。魔法:タナトスLv2、ブレイズLv3。彼女たちに魔力が残っている間は前方の段差（登れない）には近寄らないように。召喚魔法で攻撃される。

デスヘレン

HP320/MP90、攻63、防47、早19、運9、移動5。武器:ドラゴンロッド。所持:金貨×1800、本気の下着。魔法:フリーズLv3、フェニックス、ヘルドラゴン各Lv2。特殊攻撃:スタンブロウ〈カウンター。バサンダ参照。

アサッシン

HP36/MP0、攻34、防23、早18、運3、移動6。武器:スチールソード。所持:金貨×330、いやしのしずく。特殊攻撃:ポイズンアタック。毒ダメージが非常に大きい。毒を受けたらすぐ治しておくこと。

仮面邪教僧（緑）

HP46/MP16、攻20、防14、早18、運4、移動5。武器:ブロンズロッド。所持:金貨×210、いやしのしずく。魔法:スパークLv1、コンフューズLv2。スパークの確率高し。複数に続けて使われるとつらい。

シーフ

HP38/MP0、攻32、防24、早36、運3、移動6。武器:スチールソード。所持:金貨×460、盗んだ宝物。シーフを倒すか逃げられた後でも、宝物庫に再び入り、ロビィを仲間にすることはできる。

ブルザムナイト

HP32/MP0、攻30、防22、早14、運3、移動7。武器:ブロンズランス。所持:金貨×290、薬草。破魔相性の武器が効く。移動距離が長いので、ロックやダビデに攻撃させ、森の上などで戦うと有利。

ヘルハウンド

HP28/MP0、攻31、防22、早20、運3、移動6。所持:金貨×270、妖精の粉。特殊攻撃:パララアタック。当たると麻痺するパララアタックは面倒だが、この辺では弱い相手。Lvの低いユニットの経験値稼ぎに。

リザードマン

HP36/MP0、攻23、防16、早9、運3、移動5。武器:パワーアックス。所持:金貨×190、パワーアックス。特殊攻撃:会心の一撃。槍兵に会心を連発してくる。パワーアックスは売って軍資金にしよう。

SFⅢワンポイント

コアの暴走…コアの暴走はⒶ（コアⅠ・Ⅱ間）Ⓑ（Ⅲ・Ⅳ）Ⓒ（Ⅲ・Ⅵ、Ⅳ・Ⅴ）Ⓓ（Ⅲ・Ⅳ、Ⅴ・Ⅳ）を一巡した後、以後ⒸⒹⒸⒹ…の繰り返しとなる。ダメージはあるが、暴走を見計らって動けばコアを利用して敵にダメージを与えられるので、次の暴走がどこかを見ておいて、敵を誘導しよう。同マップの宝物庫は戦闘中のぞかなくても戦闘終了後に入ることができる。このときロビィも仲間にできる。ただし宝箱はシーフしかあけられない。

BAROQUE～バロック～

●スティング●発売中（5月21日発売）●3DRPG●6,800円●1人プレイ●全年齢推奨

物語の核心にせまる 3回目以降の神経塔 イベントを紹介

すでにみなさんは「バロック」の世界にどっぷりと浸かっているだろうか。シナリオが奥深く、かつ濃厚なのが本作の魅力。担当ライターさえ、何度もプレイを重ね、ようやく物語の真意を読み取れるようになったのだが、みなさんはいかがだろうか。一度エンディングを迎えたからといって、それが「真の終わり」かどうか……。謎めいた本作を遊び尽くすためにも、今回のデータを活用してほしい。

アイテム投げ当て効果

異形にアイテムを投げつけたときの効果一覧。

	名前	ダメージ	備考
剣	嵐の剣	あり	吹き飛ばし
	連斬の剣	あり	2つに分離し、2回当たる
	波動の剣	あり	突き抜け
	三又の剣	あり	1体に当たった後、さらに3つに分離して攻撃
	爆裂の剣	あり	爆発して、周囲の異形を巻き込む
	天地の剣	あり	投げてもミスが多い
	三属の剣	あり	炎、氷、雷の3属性ダメージ
コート	歪んだコート	あり	腹痛と錯乱以外のすべての状態変化が起こる
	三属のコート	あり	炎、氷、雷の3属性ダメージ
偽翼	冷静偽翼	あり	錯乱 or 欲情
	耐毒偽翼	あり	毒 or まひ
	眼球偽翼	あり	暗黒 or 欲情
	特殊偽翼	あり	腹痛以外のいずれかの状態変化
心臓／肉	心臓・腐	あり	腹痛
	肉・腐	あり	腹痛
	愚流の肉	なし	HP回復
	中流の肉	なし	HP回復
	賢流の肉	なし	HP回復
注入液	冷静の液	なし	錯乱 or 欲情
	解毒の液	なし	毒 or まひ
	眼球の液	なし	暗黒 or 欲情
	活気の液	なし	脱力
	特効の液	なし	いずれかの状態変化
焼印	嵐印	あり	吹き飛ばし
	爆人印	あり	爆発して、周囲の異形を巻き込む
	火吹き印	あり	炎属性ダメージ
	特半印	なし	全回復
骨	まひ骨	なし	10秒間まひ
	乱骨	なし	15秒間錯乱
	毒骨	なし	60秒間毒
	暗黒骨	なし	50秒間暗黒
	腹痛骨	なし	腹痛
	欲骨	なし	85秒間欲情
	脱骨	なし	20秒間脱力
	再階骨	なし	プレイヤーがかじった場合と同様
	判明骨	なし	残りHP表示
寄生虫	炎虫	あり	炎属性ダメージ
	氷虫	あり	氷属性ダメージ
	雷虫	あり	雷属性ダメージ
	まひ虫	あり	まひ
	乱虫	あり	錯乱
	毒虫	あり	毒
	暗黒虫	あり	暗黒
	欲虫	あり	欲情
	脱力虫	あり	脱力
	判明虫	あり	残りHP表示

（その他のアイテムは基本的にダメージのみ）

アイテム合成の法則

呪葬天使を利用してアイテム合成した場合の法則一覧。

●合成して返却

焼肉＋焼肉→通常の肉
古い剣＋すべて→剣系
古いコート＋すべて→コート系
回復の液A＋回復の液D→回復の液AD
炎虫＋剣系→炎浄の剣
氷虫＋剣系→氷結の剣
雷虫＋剣系→落雷の剣
炎虫＋コート系→耐炎のコート
氷虫＋コート系→耐氷のコート
雷虫＋コート系→耐雷のコート
からの箱＋剣系→無防備の箱
からの箱＋コート系→無防備の箱
からの箱＋偽翼系→無防備の箱
からの箱＋箱→箱の箱
からの箱＋文様→文様の箱
（上記以外の組み合わせはランダム）

●合成しないで返却

○アイテムの状態が変化しているもの
▲30以上のもの→誉めてから返却
劣化しているもの(▼マークのもの)
→劣化を修復して返却
腐ったもの→腐っていないものにして返却
○結晶
？の結晶→革命の液
首の者の結晶→心臓の種
袋の者の結晶→吸収刑具
？の結晶→天使銃
角の者の結晶→判明骨
箱の人の結晶→箱
（上記以外の結晶は、そのまま返却）
○金の骨→玩具の箱

●合成しないでストック

銀の骨→3本投げるまで「ストック」し、3本目をあげる→玩具の箱

転生～神経塔最下層

再び外界に立つ主人公。だが、彼には以前の記憶はなく、前回の神経塔最下層で蘇った記憶から〝もう１つの意識〟をもちつつ、探索を繰り返すことに。

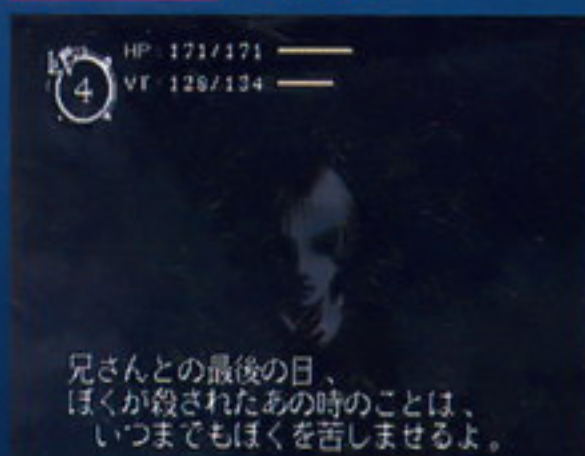
再び、主人公はそこに立っていた。……が、果たして彼は、以前と同じ「彼」なのだろうか？　それは、この先の物語が証明してくれるはずだ。ここでも、主人公に過去の記憶はない。彼はワケもわからぬまま、外界をさまよう……。

警備天使が不可解なことを言っていた。「首の者」という輩が地面に埋まっているという。歪んだ世界が生んだ、歪んだ者たちの行動は主人公の頭を混乱させるだけだ。そんななか、彼は唯一〝まともな〟言葉を発する上級天使にしたがい、神経塔最下層を目指すことになる。

神経塔の内部を１層ずつ降るたびに、さまざまな出来事が主人公を襲う。記憶を失った彼にとって、自分のことを知っているであろう人物たちが口にすることに、あらがう術はなかった。神経塔内部で出会う人々は、主人公自身とは異なった〝もう１人の主人公〟を知っているようだが、今の彼には理解できないことだった。最下層へたどり着き、そこにいる者に触れたとき、彼の記憶は蘇り、もう１人の自分に「やり直す」ことをすすめて姿を消した……。

首の者に異変が起きたことを、主人公に告げる警備天使。埋まることが気持ちいいらしい……。

たしかに、地面のなかは歪んでいないようだが……。彼の行動は、何かを暗示しているのだろうか？

BF１ 幻影

いままで繰り返し現れた幻影とは、どうやら立場が違うようだ。

BF２ イライザ

彼女が感覚球を産み出すことに、何の意味があるのか。

BF３ 心読みの者

彼女(？)は主人公のなかに２つの人格が存在していると読んだ。

BF４ ウリム&トンミム

トンミムは大熱波以前に主人公を見たことがあるらしいが、ウリムは知らないという。ここにきて疑問が浮かぶ。彼らも、大熱波以前から存在していたとすれば、２人はいつ・なぜ、融合したのか。

BF５ 箱の者

彼は、死んだ娘が箱のなかにいて、上級天使たちが見つけた「力」で蘇ると信じている。自分が死んで娘が生きてくれていれば……とも言っている。

BF６ アリス

彼女は、単に物理的なことを言っているのか、それとも、主人公の精神構造に関わる「謎」を指摘しているのだろうか？

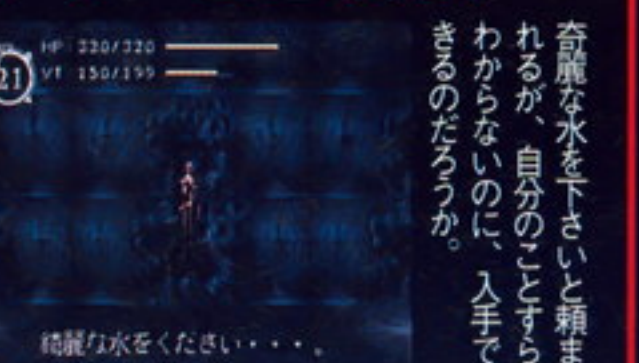
BF８ 殺戮部隊

外界や神経塔に存在する「感覚球」は、世界のイデアを伝送するために造られたという。

BF10 天導天使

最下層にいる者に撃ち込むため、彼が造り出した「天使銃」。彼に渡すのが罪滅ぼしになるのか。

BF12 イライザ&アリスとの再会

「あの子たち」とはリトルのことか。「抜きとられた魂」とも言っている。

奇麗な水を下さいと頼まれるが、自分のことすらわからないのに、入手できるのだろうか。

BF13～最下層 上級天使～そして融合

再びこの時が来た。幾度となく繰り返されているはずの状況。何かに導かれるかのごとく、主人公の行動も決まっていた。しかし、試みた結果は成功とはいえない……。ここで、いよいよ二度目の意識の交換が行われることになる。

再び転生～研究所

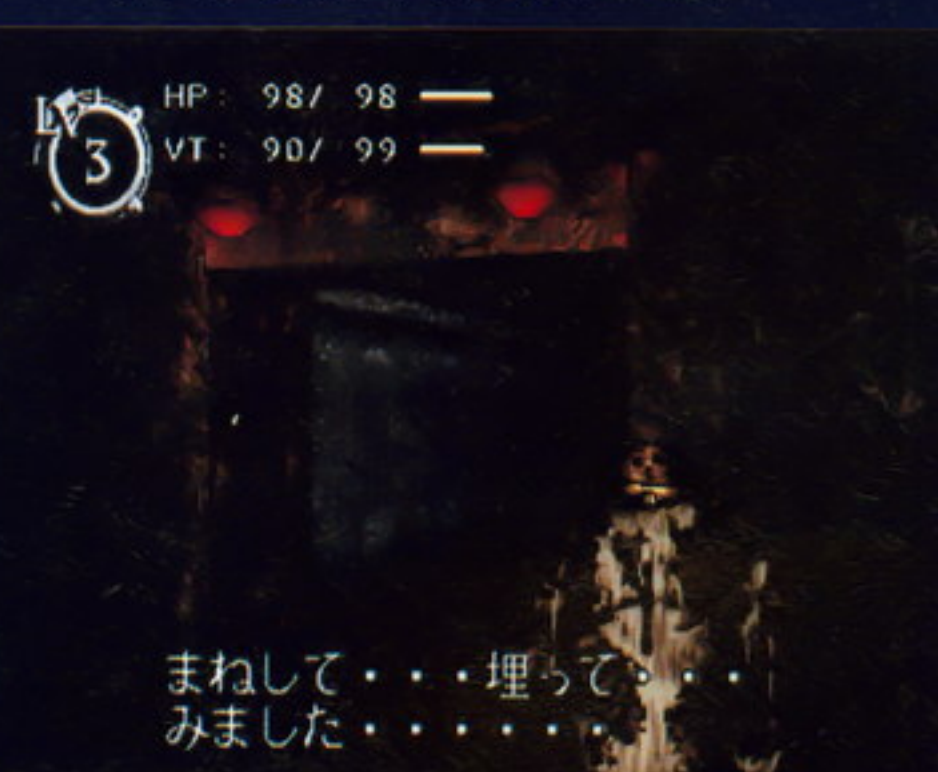
またしても外界に立つ主人公。繰り返しのなかで見えてきた「真実」が、さらに彼を苦しめることになる。この先は、コリエルの話に注意深く耳を傾けよう。

「何度、眺めた光景だろうか」などと主人公は思うこともなく、そこにたたずむ。外界の者たちはみな不気味で、地面に埋まっている「首の者」を見た瞬間、主人公はあまりの気味悪さについ、手を出してしまった。すると、首の者は結晶を残して消えてしまったのである。いぶかしがる主人公が警備天使に話しかけると、首の者の気持ちを知るために、その結晶がほしいと言う。警備天使にそれを渡し、外界をさまよっていると、カンオケ男に誘われるまま、ダンジョンに入ることになった。無事に戻ると、警備天使までもが地面に。そして、研究所への扉が開かれた……。

外界 警備天使・首の者

世界の歪みがそうさせたのか、その異様な姿が原因か。主人公は首の者を切りつけた。あとには、首の者の「結晶」だけが残った。

結晶と呼ばれるものには、その人の心を伝える機能でもあるのだろうか。首の者が意図したこととは？

トレーニングダンジョンから出てきた主人公は、首の者同様、不可解な行動をとる警備天使の姿を目にした。結晶には、首の者の心が込められていたはずだが、彼はそこに何を見たのか？

ついに、謎が紐解かれはじめる……

GT24

●ジャレコ●発売中(5月28日発売)●5,800円●レース●2人協力プレイ可(ドライバーチェンジ時)

ショートコースを完全制覇

ショートコースはもらったぜ！

そこのアナタ、敵車が強すぎるといって投げ出してはいませんか？　確かに彼らは、多少の慣れで勝てるようなヌルイ相手ではない。では、どうすれば彼らに勝てるのか。これは、コースアウトせずに高速で走破するとしか言いようがないのだが……。そこで、今回は2種類のショートコースにおいて、納得のいく完璧な走りを実現するためのノウハウを凝縮。これを覚えて、キミもハイスピードバトルの王者となれ！

うまく走れるようになっても4位がやっと。そんなアナタも、これからレクチャーするポイントを覚えれば1位は確実。

全モード　マシンセレクトはポイントをしぼれ

ショートコースは、左回り、右回りともにキツイコーナーと長いS字がドライバーを苦しめるテクニカルコース。ここで使用するマシンは、このコースレイアウトから判断して、マックススピードとハンドリング性能が高いマシンにしぼり込もう。ちなみに、当編集部での使用車種は下の赤いマシン。

ショートコースでのサタマガ愛用マシン

このコースを高速で走る条件を満たしたマシンと言える。

「24hモード」ではピットクルーの影響を考慮して選択

「24hモード」では、ピット・クルーを決定することでピットワークの能力以外にもマシン性能が総合的に変化する。これは、たとえスピードに優れているマシンといえども、選ぶクルーによっては、その性能が下がってしまうことを意味する。

マシン性能を比較

マックススピードがズバ抜けている。ハンドリングなどは平均的。

クルーを変えたら、総合的に性能が上がり、バランスもよくなった。

「24hモード」　タイミングよくピットインせよ

ショートコースでは、車種に関係なく、燃料が満タンの状態から5～6周の走行が可能である。給油を行わなければ、当然自走不能となってゲームオーバーとなってしまう。そのため、ピットインは給油を行う必要性から、5周ごとがベストなタイミングとなる。なお、車体の修理はこの時にすればいい。コースアウトや接触をしない限り、車体の修理はこの頻度で十分だ。

ゲージに注目！

ダメージがハンドリングに影響し、コースアウトしやすくなる。

給油と修理は同時進行

同時進行しても、ピットインにかかるタイムはあまり変わらない。

隠しマシン公開　マシンの性能を把握せよ

最初から用意されているマシンのほかに、隠しマシンが3台存在することが判明！　ここでは、それらを含めたマシンの基本性能を、グラフで比較してあるので、ぜひ選択時の参考にしてほしい。

マシン	ACCELERATION	MAXSPEED	HANDLING
1	2	2	2
2	4	2	6
3	2	5	2
4	4	5	1
5	1	6	2
6	2	6	1
7（隠し）	1	4	4
8（隠し）	4	4	2
9（隠し）	6	6	6

※ACCELERATIONは加速、MAXSPEEDは最高速、HANDLINGは操舵性を表しています。

ベストラップ指南

コーナーを制する者ショートコースを制す!

ショートコースは他のコースと比べれば難易度はそれほど高くない。しかし、各級にはそれぞれ、タイムを左右する重要ポイントが2つずつある。

ベストラップをたたき出せ!

ショートコース 初級

ホームストレートを抜けたあとに展開する左バンクコーナーをインベタで最短距離に疾走し、そのまま減速なしでポイント1のS字をクリアする。次に、残るポイント2の急な最終右コーナーへマックススピードのまま進入。数回のブレーキングでスピードを260km/h～270km/hまで落としつつ、ハンドルをインに切り続ける。これが成功すると、コースアウトすることなく、右側面ギリギリを走行するかたちになるので、あとはハンドルを徐々にホームストレートへと修正し、アクセルを全開にすればOK。

POINT 2 ブレーキングでスピード調整

マックススピードで左看板2つ目あたりまで進入し、ハンドルをインに切りつつ数回ブレーキングを行う。

このあたりでブレーキングを開始して、インに接近。

ハンドルを右に切り続けて、そのまま加速!

最終コーナーに魔物が潜む

スタート直後にすべてがある

POINT 1 S字コーナーはMAXスピード

左バンクコーナーで得たマックススピードのまま、アウトインアウトで切り抜けよう。

ここでインへ入り、左カーブのアウトへ車体を移動する。

バンクコーナー終了とともにアウトを走行。

左コーナーをインから抜ける気持ちでコーナリング。

POINT 1 アウトから切り込め

アウトに車体を維持してコーナーへ進入し、減速しながらインをなぞるようにコーナーを抜けるのが理想。

インをなぞりながらコーナーリングして脱出。

このあたりからハンドルをインへと切る。

POINT 2 S字→バックノーブレーキ!

基本的に曲がる方向が違うだけで、ここのクリアスタイルは、初級のS字とまったく変わらない。

チェックポイント通過直後に右へ切る。

ここでアウトから反対側へ移動する。

すると、バンクでのスピードは317km/h以上にもなる。

スタート地点直後に出現するキツイ左コーナー。ここのクリア方法を伝授しよう。最初に、アウトからスピードの乗った状態でコーナー半分まで進入する。次に、数回のブレーキングで速度を260km/h～270km/h近くまで落としながら、インへ切り込む。イン接近後は、ハンドル修正を加えつつイン側壁面スレスレを走行。このあとも、左フルステアをキープすることで、車体はインからアウトにふくらみながらコーナーを脱出する。最後は立ち上がり加速でキマリ。

ショートコース 中級

第2回

ルックルック エルフ

elf Corporation SINCE1989

élf エ・ル・フ

エルフユーザーサポート・・・03-5377-0954/10:00～18:00（月～金）
エルフホームページ・・・・・・・・http://www.elf-game.co.jp

エルフファンクラブ会報の最新CD-ROMをGET!
その中身を編集部でのぞいてみたゾ!

先週お伝えしたエルフ10周年記念企画の1つ、ファンクラブ会報のCD-ROM化についてさっそく続報です！　なにぶんボリュームたっぷりなので、編集部の独断と偏見で選んだものをお送りするよ。ちなみに対応OSはWindows95です。

まずはメニューからスタート

CD-ROMを起動すると最初に、このメニュー画面が現れる。ここで項目を選ぶとさらにその先にバラエティ豊かなコンテンツがあり、トータルではかなりの情報量。これらはすべてCD-ROM上で実行できるので、ハードディスクの空き容量は気にしなくても大丈夫なんだ。

全部で11種類のコンテンツが!!

MOVIEコーナー

サターン版「この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO」のプロモビデオがムービーとしてノーカットで収録されている。

スクリーンセーバー

「下級生」、「臭作」のオリジナルスクリーンセーバーが今回特別に収録されている。デフォルメキャラがイイ感じ。

ゲストコーナー

ユーノ役を演じ、本誌でコラムを連載して頂いた古山きみこさんへのインタビュー。ユーノの魅力をムービーで感じて！

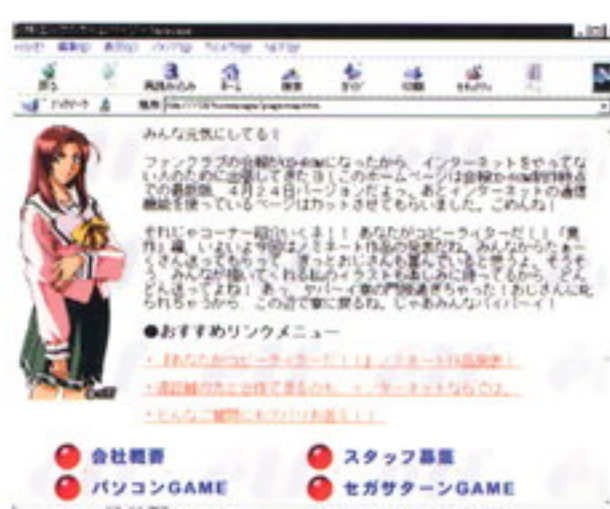
ワーズ・ワースコーナー

サターン版の発売が期待されるワーズ・ワースのこのコーナーでは着々と制作されている様子がうかがえるぞ！

臭作コーナー

美術室にある6月から1月までのカレンダーは壁紙としてもうれしい。音楽室ではゲーム中のBGMを聴ける。

出張版ホームページ

インターネットに接続していない人はここでエルフホームページが体験できる。モデムが欲しくなること間違いナシ!?

エルフファンクラブの入会方法はココ

かように大パワーアップを遂げたファンクラブ会報。これは会員になれば3カ月に1回送られてくる。入会を考えていた人はこの機会にどうかな？　入会方法は……
住所、氏名、電話番号、生年月日、職業、所有機種（パソコン、ゲーム機）を明記した紙を同封し、現金書留にて3,000円（入会金1,000円+年会費2,000円）をおつりのないように以下の宛て先まで送ればいい。はっきり言ってお得だと思うよ。
あて先
〒166-8528 東京都杉並区梅里1-7-7 新高円寺ツインビル1F 株式会社エルフ「グッズ通販・FC」係

エルフ伝言版

エルフで～す！　今回のページをご覧になって、エルフのファンクラブに興味をお持ちいただけましたでしょうか？　現在FCに入会している方のお手元には、すでに会報の最新号（Vol.33）がCD-ROMで届いている頃だと思います。今回の会報CDは、『エルフファンクラブ会報CD化記念』ということで特別企画やマル秘映像が盛り沢山の内容です！　まだ入会していない方はエルフのユーザーサポート（03-5377-0954）までお気軽にお問い合わせくださいネ！　また、会報CDに対するご意見、ご感想がありましたら、（株）エルフまたはルックルックエルフまでどしどし送ってください！　お待ちしておりま～す!!

Passion LANGRISSER Vol.5

ラングV発売に向けて、サタマガはプロジェクトチームを結成！　うるし原先生描き下ろしの表紙、徹底攻略はすでに決定しているが……、パショランも負けていられないゾ。キャリアソフトさん、メサイヤさん（できればパショラン担当）へのお手紙歓迎なのだ！

ウッキー高田の 他ではナイショだよ
第3回【ヒロイン攻略伝授！】

今回はいよいよヒロイン別、攻略方法だ！　そこで特別講師として、恋愛の魔術師「葉月陽」ちゃんをお呼びしたぞ！
葉月（以降葉）「魔術師はともかく……"ちゃん"かね（苦笑）？」
ウッキー（以降ウ）「挨拶は抜きで、さっそく本題だ。
今回のヒロインは３人って聞いたけど、誰？」
葉「ラムダとブレンダ、それからクラレットの３人だよ」
ウ「じゃあ、それぞれの大まかな攻略方法を紹介してよ。まずはラムダから」
葉「彼女は前半と後半でちょっと攻略法が変わるところがポイントかな？」
ウ「それじゃ、わからん、って」
葉「う～ん、多少ネタばれになるから、あまり詳しくはいえないのだが……。序盤は任務重視の機械って感じだから、中盤以降はその逆だと思えばいい」
ウ「ふ～む、だんだん人間らしくなるって思えばいいのかな??　で、クラレットは？」
葉「よくぞ聞いてくれました！　彼女はわりと簡単に落とせるぞ（笑）！　とにかく歯の浮くような台詞を連発して喜ばせてあげればいいから」
ウ「はぁ？　いったい、クラレットってどんな娘なの？」
葉「……おバカ。……ほら、自分の感情に素直で、っていうか、感情だけで生きているような、いわゆる今風の娘」
ウ「全員が全員そんなことはないと思うけど、まぁ、よくいるタイプなわけだね。じゃあブレンダは？」
葉「うむ。一言でいえば、大人の彼女には大人の恋愛。彼女自身、主人公以外にも想い人がいるから、そこでどう立ち回るか、かな」
ウ「なるほど。邪魔者は消せと……。それで、全体的にみて、今回のヒロイン攻略は？」
葉「今回はシリーズ中で一番簡単になっているから、逆に振られる方が難しいかな？　今までと違って、セーブ後に告白になるから、他のヒロインにアタックしにいくのも楽になったよ」
ウ「ほほぅ。今まではステージクリア直前でセーブして……とかだったからね。それで、各ヒロインの難易度は？」
葉「一番簡単なのがクラレット。それからラムダ、ブレンダは同じくらいの難易度。そんな風に設定してある」
ウ「なんでクラレットが一番簡単なの？」
葉「だって…一番かわいいから（笑）ってのは半分冗談で……」
ウ「半分は本気かい（笑）」
葉「クラレットを軽視しているわけじゃないけど、ほかの２人と比べて、最初から主人公に好意を持っているってのがあるから……。告白に成功すると、追加のビジュアルが見られるから、みんながんばろう！」
ウ「なるほどね。いやぁ、今日はどうもありがとうね、陽ちゃん」
葉「だから、"ちゃん"はやめろって！」

スタッフによるCGコーナー

今回は顔グラ担当の大庭デザインのクラレット。なんか豪華な服を着てますな。彼女は良家の生まれなのかな??

メサCANネットワーク ON サタマガ
第8回【ランディウスが登場!? の巻】

と言うわけで、記念すべき10回目の掲載と相成りました!!（と言っても特別なことはないけどね……スマン）皆さんのおかげで、4月からの関東ネットもおかげさまで大好評！　毎週、毎週、今まで読んだことのない方たちのお名前を発見してうれしい限りです。まだ聴いたことがない、なんて人がいたらぜひ聞いてみてください!!　6月はラング強化月間の予定です。

ラングⅣファンの方に朗報!!

6月13日&15日の放送にラングⅣの主役、ランディウスの置鮎龍太郎さんがゲストで登場してくれます!!　はたしてどんなお話が聴けるのか？ あの兄貴ソフトの話は……!?　ね、みんな興味あるでしょ。興味のある方もない方もみんな6月13日or15日は番組をチェックだぜ!!

ジョンより解説

ラジオを聴いてくれている人にはお馴染みですが、現在番組ではOUTDOOR企画とCD化企画の２つのキャンペーンを行っています。OUTDOOR企画はリスナーのみんなとどこかへ行って、アウトドアで思いっきり遊ぼう！　という企画（いわゆる遠足!?）。そしてCD化企画はもちろん番組のCDを制作・発表しよう！　というもの。どちらも実現するしないはリスナーさん次第!!　というわけで、みんな応援してね!!（ハガキちょ～だい!!）

２大企画賛成&いつものお便りのあて先は：
〒650-8580　AM KOBE
〒106-8039　ラジオ日本
川上とも子のメサCANネットワーク
いろんな係　宛

「川上とも子のメサCANネットワーク」放送日時
AM KOBE　毎週土曜日22:30～23:00
ラジオ日本　毎週月曜日24:30～25:00
よろしくね!!

♥愛のイラストコーナー♥

大阪府／佐原隗
ラムダのどこに惚れたんだ!?　やっぱり胸のあたりなんだろうか……。シグマとのツーショットがいいカンジ。

広島県／まろんぱん
難しいカラーンクで挑戦してくれました。蛍光色の淡いイラストなのでキレイに出るといいな。同人誌もガンバレ！

岐阜県／ペペロンチーノ男爵
「素体GETだぜ！」ってことらしいのですが、ヴィラージュの不適な微笑みと、シグマ達のムッチリとしたホホがス・テ・キ♥

♥愛の詰まったハガキ待ってま～す♥
パショランでは、皆さんの愛情あふれるおハガキを大募集中!!　住所、氏名（P.N.）も忘れずに！

復活!! FFバトル

前回、なし崩し的に巻き込まれたフォカ田が逆襲！　たまりに溜まった鬱憤がここに炸裂とうとうやってしまったかキャンディー数々の伝説を残しつつもそれだけはないと思っていたのに……（岡田）

発売記念特別プレゼント企画♡

アイドル麻雀ファイナルロマンス4™

私たちもらって欲しいアル

春蘭

鈴蘭

4人同時対戦のアーケード版も大人気の「ファイナルロマンス4」。サターン版もオリジナルモードいっぱいで、遊びごたえタップリなのだ。君はもうゲットしたかな？

●ビデオシステム●発売中●6,800円
●テーブルゲーム●18歳以上推奨

2人打ちと4人打ちどっちで遊ぶ？

キャラデザにあかつきごもくを迎え、登場キャラも11人にボリュームアップして、絶賛発売中の「アイドル麻雀ファイナルロマンス4」。新たにアドベンチャー要素が加わった「アーケードモード」では2人打ちが、サターンオリジナルの「フリー対局モード」では4人打ちが楽しめるのだ。

2人打ちでは、派手なイカサマ技が使えるのが嬉しい。リーチ一発だ！

フリー対戦は、イカサマなしで、半荘を4回戦い、優勝するのが目的。

ボーカルCDは聞いた？

ゲーム中CDを買うと、ボーカル曲がBGMとして流れるのだ。CDプレーヤーでも聞くことができるぞ。

ゲーム中も聞ける！

春蘭と会うには？

中華料理屋に行くと、出迎えてくれるのが鈴蘭と春蘭の双子姉妹。通常は妹の鈴蘭と対局することになるのだが、ある特定の条件を満たすと姉の鈴蘭とも対戦できる。ヒントは魚屋。

アーケード版をクリアして賞品をゲット！

アーケード版の1Pプレイをクリアすると出るパスワードと、必要事項をハガキに書いて送れば、プレゼントがもらえるのだ。【ﾁｬﾝｽ1】鈴蘭のパスワードで応募すれば、先着1,000名に特製抱き枕が当たる。【ﾁｬﾝｽ2】春蘭・鈴蘭両方のパスワードで応募すれば、抱き枕のプレゼントに加え、応募者の中から抽選で20名に業務用基板(非売品)が当たる。締め切りは1998年6月30日消印有効。官製ハガキ裏には、パスワード、住所、氏名、電話番号、ゲームセンター名、ゲームの感想を書こう。申し込み先は欄外の宛先まで。

サキのコスチュームあ・げ・る

ゲーム中でプールバーの店員として登場する、芹澤サキのコスチュームを1名にプレゼント。まさに超レアなグッズなのだ。ハガキに好きなキャラクターと、住所、氏名、電話番号を書いて欄外の宛先へ。2ヵ所あるので間違えないでね。

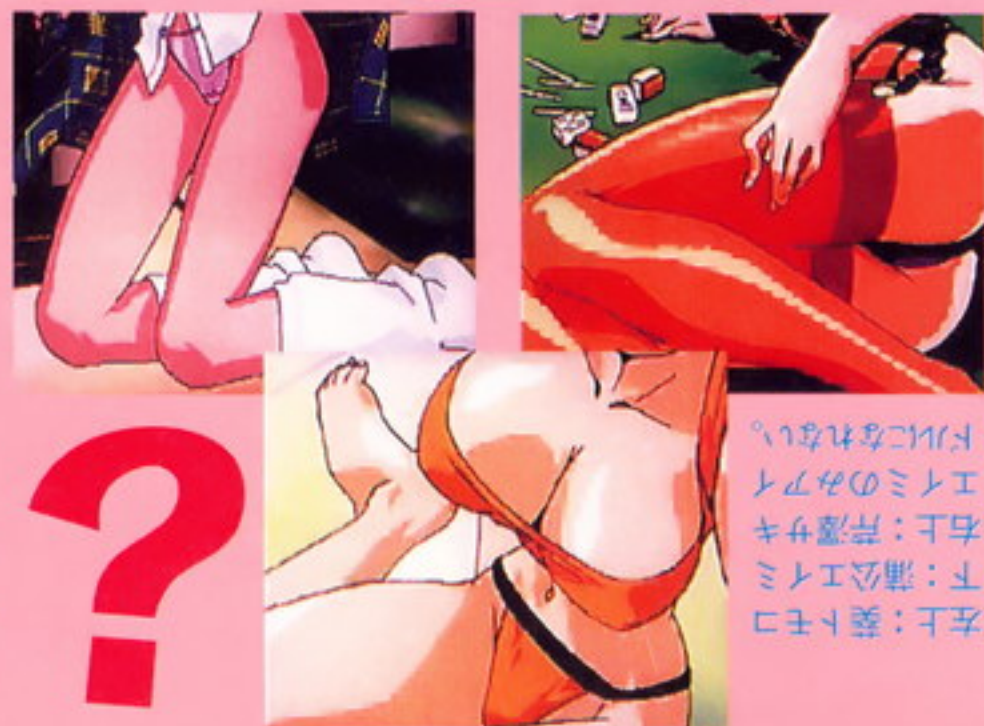
コスプレ好きの女の子に試着してもらったのだ。モデルはお手製のコスチュームも持っているというウサギちゃん。大人っぽいサキの服もバッチリ決まってるね。

芹澤サキ

クイズ わたしは誰でしょう？

ストーリーモードでは、11人の女の子が登場。対局に勝てば、お約束の脱衣シーンに突入。それでは問題。写真の女の子の名前と、アイドルになれない子の名前は誰でしょう？

？

左上：葵トモコ
下：蒲公エイミ
右上：芹澤サキ
エイミのみアイドルになれない。

【パスワードプレゼントの申し込み先】
〒600-8815　京都市下京区中堂寺粟田町1番地　京都ﾘｻｰﾁﾊﾟｰｸ
ｻｲｴﾝｽｾﾝﾀｰﾋﾞﾙ4号館7階　ビデオシステム(株)
「ファイナルロマンス4プレゼントキャンペーン」係

【コスチュームプレゼントの申し込み先】
〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)　セガサターンマガジン
「FR4・サキのコスチュームプレゼント」係

アミューズメントスポットの新作&稼働中のタイトルを紹介！

Vol.27

アーケードエクスプレス Arcade Express

今週の新作タイトル 「オフビートレーサー！」(SNK)

オフロード版キャノンボール開催！

オフロードマニアが唸る、草レースの祭典「XTREME RALLY」。ビッグホイールのいかついマシンから、かわゆいミニタイプまで、個性に富んだ全8車種が繰り広げる、クラッシュおかまいなしのレースゲームを紹介する。

OFF BEAT Racer!™

- SNK
- 稼働中
- レース
- 2人対戦プレイ可能
- HYPER NEOGEO64

この「オフビートレーサー！」は、アジア、南米、ヨーロッパの3カ国を舞台として展開されるオフロードレースゲーム。豪快かつドハデなイメージがあるが、わかりやすいシステムなので、誰にでも臨場感あふれるエキサイティングなレースを楽しむことができるのだ。

① トータルタイム
② ラップタイム
③ 残り時間
④ 順位
⑤ ナビゲーターアイコン
⑥ コース図
⑦ 他車フラグ
⑧ TOPとの距離
⑨ スピードメーター／タコメーター
⑩ ギア

これが「オフビートレーサー!」の筐体だ!! 筐体上部には電飾パネルが配置されている。

操作方法

操作インターフェイスは前作「ROUND TRIP RV」と同じ仕様になっている。前作に馴染みのある人は無論、複雑な操作を必要としないので、初心者の人でもお手軽にプレイできるだろう。

・ステアリング	車の旋回操作を行う
・アクセル	ゲームをスタートさせるボタン
・ブレーキ	車の減速操作を行う
・シフトレバー	車のギアチェンジ操作を行う
・スタートボタン	ゲームをスタートさせるボタン
・A・Bボタン	視点切り替えとして利用(ドライバーズビュー/ビハインドビュー)
・1～4ボタン	BGMを切り替えるボタン

視点やBGMの切り替えはいまや当たり前の設備だろう。カーソルの移動や決定はハンドルやアクセルで操作する。

ゲームモードとゲームの流れ

ゲームモードは、以下の３つ。１人用で２種類のモードがあるのがありがたい。ゲームの流れはレースゲームではおなじみのもの。バラエティに富んだ自車を選んだら、美しいコースを爆走しよう。コース内にはショートカットやジャンプ台もあるのだ。

対戦

最高で4人までの通信対戦が可能な対戦モード。通常の周回数は3周で、ゴール時の成績(順位、タイム、走り方など)に応じてドライビングレベルが表示される。レベルには次の10種が用意されている。ウサギ/S/AAA/AA/A/B/C/D/E/カタツムリ。

トライアル

コースを選択して規定周回数を攻略する１人用のモード。やはり、ゴール時の成績によって10種類のドライビングレベルが評価される。また、S以上のレベルを取得するとエンディングを拝める。周回数も対戦と同じく基本的に３周となっている。

チャンピオンシップ

こちらも１人用のモードだが、初級、中級、上級の順番で１周ずつクリアしていくという上級者向けのモード。上級コースを１位でクリアすればエンディングを迎える。基本的には各コース１周(タイム切れでゲームオーバー)。

コースセレクト

チャンピオンシップ以外のモードでは、３つの中から１コースを選択する。

マシンセレクト

８種類の中から１台を選択する。この画面のときに車のカラーも選択できる。

トランスミッションセレクト

AT(オートマチック)、MT(マニュアル)、それぞれのトランスミッションを選択。

ステージ紹介

初級：アジア(香港)

夜の香港、ネオンきらめく繁華街がスタート地点になる。そして建設中の高速道路の下をくぐり、舞台はにぎやかな市場へと移り変わる。最後は豪華客船を眺めながらのゴール。

中級：南米(ブラジル)

河畔の小さな村落がスタート地点となるアマゾン川流域。起伏の激しいオフロード地帯を抜け、徐々にジャングルへと入っていく。森を抜けると木材運搬施設へと突入する。

上級：ヨーロッパ(イタリア)

夕暮れのベネチアを舞台に、時計台のあるアーケードがスタート地点になるコース。難所であるヘアピン、シケインを越えれば、イタリアならではの美しい水辺が視界に広がる。

SNKより

「オフビートレーサー！」熱血稼働中です！　デコボコ道を走破する快感。走っているだけで、なんだか楽しい！　ハンドルとシートに伝わる振動が何とも心地よく、オフロード気分を満喫できます。車種＆性能も豊富で、「かんたん」を選ぶとレースゲームが苦手な人でも結構気持ちよく走れると思いますよ。「はたらく車」で爆走するのも、浪漫爆発！

マシン紹介

難易度	マシン	エンジン形式	トランスミッション	加速	最高速度	タイヤ	当たり(押す力)
かんたん(EASY)	GLOBE PASTRAL CUTESelect SE	ガソリン	AT-4速 / MT-4速	弱い	低い	扱いやすい	弱い
かんたん(EASY)	M.F.NEO-GEO ACTIVE MF-223F	ディーゼル	AT-4速 / MT-4速	弱い	低い	扱いやすい	弱い
ふつう(NORMAL)	YANAY INTERCEPT XX Sp-LOW	ガソリン	AT-4速 / MT-4速	ふつう	ふつう	滑る	ふつう
ふつう(NORMAL)	KINGDOM CHESS Type-G	ディーゼル	AT-4速 / MT-4速	ふつう	ふつう	滑る	ふつう
難しい(HARD)	M.F.NEO-GEO MONSTER PICKUP 21-010P	ガソリン	AT-4速 / MT-4速	強い	速い	よく滑る	強い
難しい(HARD)	GREAT RIVER GAEA Msi 97	ディーゼル	AT-4速 / MT-4速	強い	速い	よく滑る	強い
超ムズ!(VERY HARD)	LEOPARD SFIDA ATK R-398GT	ガソリン	AT-5速 / MT-5速	一番強い	一番速い	扱いにくい	ふつう
超ムズ!(VERY HARD)	M.F.NEO-GEO FIELD FOX Ⅱ VG0128M-OR	ディーゼル	AT-5速 / MT-5速	一番強い	一番速い	扱いにくい	ふつう

エクストラカーが存在する！

突然だがここで、エクストラカー(隠し車輌)の出し方を伝授。①マシン選択時にブレーキを踏む②BGM切り替えボタンが点灯したら１→２→３→４の順に押す。成功すると隠し車輌を選択できるようになるぞ。

HELLO!! CAPCOM Vol.53

ジャスティス学園の主題歌や、春の東京ゲームショウで先行販売されたグッズの情報など、カプコンファンには必須の情報を満載でお届けするぞ！

PS版「ジャスティス学園」主題歌決定！

PSで発売予定の「私立ジャスティス学園」のオープニングとエンディングに、歌が入ることが決定。先日レコーディングが行われた。歌うのは「あしたのジョー」の主題歌でみんなの心を熱くした尾藤イサオ氏。彼が「燃え尽きた」と語るほど熱く、魂のこもった曲になっている。シングルCDの発売も予定されているから、PSを持っていない人も要チェックだ！

17年ぶりのレコーディングとは思えないパワフルな歌いっぷりに、氏の意気込みを感じる。

こんなグッズはいかが？

今年の春に開催された東京ゲームショウのカプコンブースで販売されていた、カプコングッズを今回から少しずつ紹介していこう。今回はキャラクターピンズ。虹色町の奇跡やヴァンパイアセイヴァーなど、全部で15種類。全国のアニメイトで発売中。

ムービック：各450円（税別）

セイヴァーからは裁かれた時の、ポケファイはコミカルタッチのピンズになっている。

ポケファイ女性ファイター軍団、サタマガに乱入!?

某月某日、ポケファイ（春麗、モリガン、さくら）のコスプレをしたカプコンからの刺客が、サタマガ編集部に乱入してきた。彼女たちは持参してきたポケファイのROMで勝負をしろというのだが、運悪く格ゲーに強いライターはみんな出払っている。そこでたまたま居合わせた女性編集陣に声をかけ、女性対決ということになった。しかし、自信満々に勝負を挑んできたカプコン側を見て、とてつもない不安を感じる担当だったが……。

かかってらっしゃい♥

緊迫した闘い！

負けちゃった……

熾烈（？）を極めたバトルも、結局は2対1でサタマガ編集部が勝利をおさめた。

もじ文字しないで

セイヴァー特集用に来たハガキだけど、特集に入れられなかったので紹介するぞ。イラストに負けないパワーをしかと味わってくれ！

●セイヴァーのおかげでゲームセンターに行くようになってしまった……。真面目だった自分を返せ～（笑）。（大阪府／Y・S）

○ゲームセンターに行くのは不真面目なんでしょうか？ 昔と違ってそんな雰囲気はないと思うけど。

●リリスちゃん、結構気に入ってます。次回以降も出てほしいですね。それがだめならせめて、ポケファイや「M VS. C」みたいにモリガンのオプションでもいいから……。（神奈川県／郊山涼子）

○たしかに1発キャラにするのはもったいないけど、どうなんでしょうね、カプコンさん!?

大プッシュの部屋

新たな常連さんが増えてきました。お馴染みさんもガンバレ！

島根県／ゴンザレス

特集に引き続きまたもやリリス！ ゴンザレスさんの描くリリスに、担当はクラクラしています♥

愛知県／本樫義人

キミの意見には担当も大賛成！（笑）。金髪のストレートっていうのは貴重でしょう。

神奈川県／桜桃梅季

何ってやっぱり美しさでしょう。でも見たい？ ナルシスト対決。

群馬県／ふじさき

美女化した時のイラストって、実はすごく珍しいんだよね。

大阪府／エムハラ

2では出なかったけど、3があったら期待できるかな？

ハロカプからのお知らせ。特集用のハガキがたくさん来た反面、いつもの「大プッシュ」や「もじ文字しないで」のハガキが不足気味なので、たくさんの投稿をまってます!!

VOL.55・56 連続、採用者プレゼント

シークレットファイルなどスタグラ2グッズのセットを2号合計で4名様に（6月12日必着）。

あて先 〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク株式会社 セガサターンマガジン編集部内「ハロカプ」各コーナー係

カプコン東京支店取材5/14の巻

今回は東京支店にて、セルピュータの活躍をチェック！　ゲーム以外のカプコン情報にもうるさいよ、というハロカプ読者は必見！

「ヴァンパイア セイヴァー アナザーセレクション」&「スターグラディエイター2」サウンドチームインタビュー

SULEPUTER

レーベル名はカプコンの元々の社名「カプセルコンピュータ」からつけられた。同社のサウンドのみならず、幅広い活動を行っている。

アナザーセレクションを加えて完ペキ！

編：まず「アナザーセレクション」を出すことになった経緯などを。

小野：どのゲームでもそうですが、実際にCD収録曲として使われない曲がたくさんあるんですよ。で、せっかくセルピュータができたことですし、CFC（カプコンフレンドリークラブ）を通じて、熱心なファンの方へのサービスの1つとして、こういう物も聴いていただけるようにしようと思いました。「ヴァンパイア セイヴァー」の売れ行きも好調ですし、まずはセイヴァーで、と。

編：それはCFCでのみの限定販売ですか?

小野：はい。ですから、ぜひCFCに入ってください（笑）。音楽だけでなく、CD初収録ヴォイスなども収録しています。値段はズバリ……1,100円!

岩井：サターン版のセイヴァーには、アーケード版では未収録の曲が入っていて、このCDにはそういう曲も何曲か収録されているんですよ。今まで出ているセイヴァーシリーズのCDすべての、どれにも入っていない曲ばかりです。

小野：今までの3枚と、ゲームソフトと、これを揃えて……完ペキでしょう!

編：ところで、柴田さんは今回のセイヴァーが初めての本格的な参加とか?

小野：どうだった？

柴田：「最初なので、短いものをとりあえずやってみろ」と言われまして、追加分のドノヴァンの曲、エンディング、勝ち曲など……5曲を担当しました。「"ハンター"のイメージを引っ張らずにドラマ小生のわかる曲を作りなさい」と岩井に言われたんですが、どうしていいやら……、岩井に5曲OKを貰うまでに30曲は作りました（苦笑）。もちろん、素晴らしい先輩の御指導のおかげで、大変勉強になりましたけど。

岩井：かなり厳しいこと言いましたけど、それは可愛い後輩のためですから（笑）。期間もあまりなくて、僕はずっと泊り込んでいました。自分用のお風呂セットもありますしね（笑）。

編：サタマガ編集部と同じですね（泣笑）。

ゲームサウンドに新たな提示

編：では次に「スターグラディエイター2」のサントラについてお願いします。

小野：CD以外の部分なんですが、今回はいろいろ充実していますよ。まず楽譜集をつけました。

岩井：これまでも希望が多かったんですけどね、ブックレットに1曲くらいしか載せられなかった。今回はオープニングや全ステージとか……張り切りすぎかな（笑）。

小野：セルピューターも張り切りました!　ハヤトをモデルに黒と白の2タイプのギターピックが入っています！　どっちが入っているかは運次第です。

編：それはファンには嬉しいですね。さて、肝心のCDの内容に行きましょうか。

ちょっと見えにくいけど、本邦初公開のアナザーセレクションのジャケットだ。

小野：前作のクラシック調からガラリと変わりましたね。

岩井：ゲーム自体が派手になったので、音楽もテンポを崩さずにプレイヤーを引き込めるように、と。たとえていうなら、コンサート。抑揚をつけて1つの大きな流れを作りたいと思ったんです。いつもの格闘ゲームはステージ毎に1つのストーリーという作りなんですが、今回はオープニングからエンディングまでで1つのストーリーだということを音楽で感じてほしかったんです。ぜひCDを聴いて頂いて、そうなっているか確かめてください!

柴田：ゲーム中、2回デモ画面が入るんですが、これがコンサートでいうMCみたいな感じなんです。で、ゲーム再開でまたコンサートが始まると。

小野：格闘ゲームのサウンドの斬新な試みだと思います。こういう演出はちょっと見たことがないですね。

編：柴田さんはこちらも参加なされたのですか?

柴田：エンディング曲を担当しました。これも確か、12曲のために80曲作りましたね（笑）。

小野：一発でOKが出たことは?

岩井：ない!（笑）。「フラフラの時は、どういう精神状態で作っているんだ?」というような曲をたまに上げてきたり……。やっぱり厳しいことばかり言ったので、「ヤバイかな?」と思うこともありましたよ。

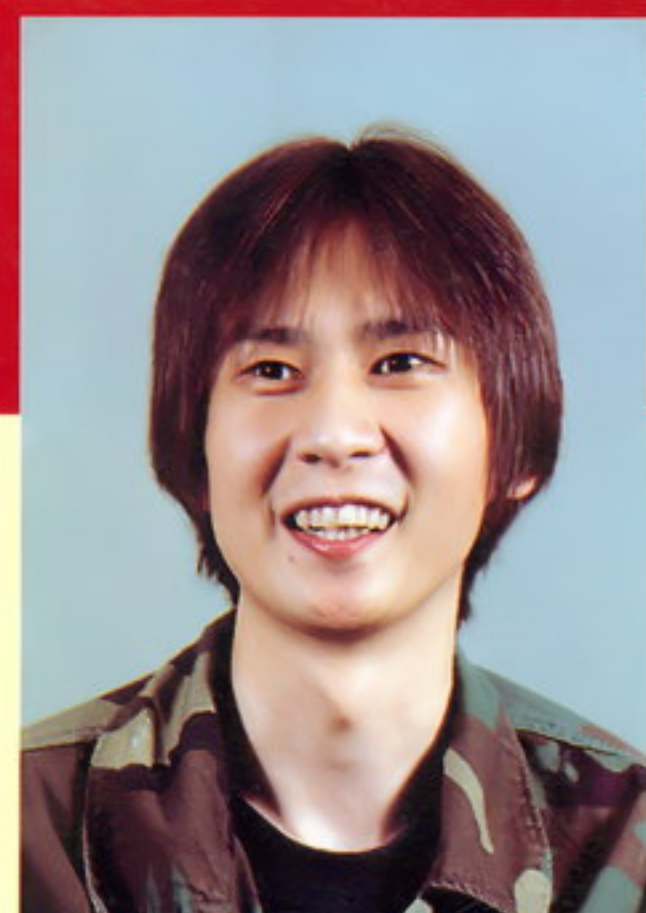
柴田：これからもぜひ見守ってください!

岩井：僕を追い越さない程度に頑張れ（笑）。

編：では最後に、セルピュータの今後の活動などをお願いします。

小野：これもCFC限定で、この号が出る頃には会員の方には渡っているかもしれませんが、カプコンのサウンドの歴史のダイジェスト版のようなシングルCDを。「1943改」のような昔の曲や、書き下ろし曲も入っていますよ。

　ゲーム以外では、まず「もののけ姫」のMIDIデータを手がけてみたんですが、いずれはカプコンのゲームでも、そういったデータを出してみたいなと思いますね。ハロカプのファンの皆さんにはイチ早く知って貰えるように情報を提供しますよ! ファンの方に「こういうのを待っていた!」と言われる物を出します。このシングルCDに、その匂いみたいなものを感じて頂きたいですね。

この2人は何をしているのでしょう?(笑)
仲の良さが伝わるワンショットでした。

開発本部第一制作部サウンドグループ
岩井 隆之

開発本部第一制作部サウンドグループ
SULEPUTER制作
小野 義徳

開発本部第一制作部サウンドグループ
柴田 徹也

ハロカップ号外

二束三文の小ネタ話

STAR GLADIATOR 2 NIGHTMARE OF BILSTEIN

●カプコン
●アーケード
●PS基板●稼働中

前回はレイン攻略をお届けしたが、それだけで終わるなんてことはハロカプとその読者が許してはくれないだろう。だが、与えられたのは1ページのみ。そこで今回はちょいと得する小ネタ集をお届けしよう。

小ネタ① ダッシュジャンプが一瞬で出せる!?

ダッシュしてからジャンプすることで通常よりも飛距離のある大ジャンプが可能だが、助走無しでもこの大ジャンプを行う方法があった。その方法とは、地上から→↗と入力するだけ。空中追い打ちに役立ててほしい。

小ネタ② 瞬間大ジャンプの恩恵

瞬間大ジャンプは実戦ではあまり必要なさそうなテクニックだが、隠しキャラのカエデは必須テクニックとなる。彼女のJ昇りKは空中の相手にヒットさせると、再び浮かすことができるため、瞬間大ジャンプを活用することで何度もジャンプKを繰り返すことができるのだ。具体的には、ダッシュ下K(キャンセル)→四の術・双神影→垂直ジャンプ(頂点付近)K→(瞬間大ジャンプ昇りK)×αという連続技が可能。相手キャラによっては垂直JKのあと、少し前進して通常J昇りKを当てたあとから瞬間大ジャンプ昇りKを出す必要があったりと、意外と条件は難しいが、成功すれば強烈な連続技と化すはずだ。

小ネタ③ 移動起き上がりはマズイぞ

2D格闘プレイヤーには、どんな状況でも下段ガードを入れてしまうという悪しき習慣がある。それは転倒回避の操作を行うときにもしかり。だが、下段ガード状態で転倒回避を行うと、移動しつつ起き上がってしまう。このゲームでは転倒を回避した瞬間からやられ判定が発生するので、いらぬ追撃を受けかねないのだ。転倒回避を行うときは、地面に叩きつけられる寸前にボタンだけを押して転倒を回避し、そのあとすぐに下段ガードを行うようにしたい。こうすることで無駄なスキを省くことができる。プラズマフィールドを空中で受けたあとなどで、この手段が効果を見せてくれるだろう。

小ネタ④ ジャンプじゃ逃げられないぜ

ガモフ＆ガンテツのガモスクリューを、密着状態からの前方昇りJKをガードまたはヒットさせたあとの着地に出すと、相手は軸移動か無敵技でしか回避できない。昇りJKというのはしゃがんでいる相手に当たらないのだが、もし、ガードorヒットしたときは狙ってみよう。ちなみにプラズマストライクの投げ技は、双方とも発生が遅いので容易にジャンプで回避されてしまうぞ。

小ネタ⑤ 一生振り向いてろや!

ガモフとガンテツの←+Bがヒットすると相手を背後へ向かせることができる。ここで少し前進しておき、相手が振り向き動作を始めると同時に同じ攻撃を当てれば、再び振り向かせることができるのだ。タイミングはシビアだが、かなり有効。やられた側は軸移動(タイミングがぴったりだと逃げられない)するか振り向きざまに無敵のあるプラズマストライクを出すことで一応回避できるが…(それ以外は?)。

小ネタ⑥ マッドブリットは投げられる!?

ベクター＆オメガのマッドブリットをガードしたあと、立ち上がるまで待っている人はいないかな? 実はこの技、倒れているときには投げられ判定が存在するので、一方的に反撃することができるのだ。確実にいくなら投げ技を。追い打ち攻撃(↑+AorBorK)を決めてもいいだろう。

小ネタ⑦ サターンはヤバイ……らしい説

なにがやばいって、出戻りの速い通常技やガードされても反撃を受けないファイアクラッカー、それに加えて破壊力抜群の連続技という3大要素。ダンスウィズミーを絡めた連続技を決めるだけで凄まじい破壊力が望めるので、トリッキーな動きとイヌ・ノ・サンポなどを駆使して、そのチャンスを狙う闘い方が好ましいようだ。やばいといえば、プラズマフィールドだけを狙うG・ビルシュタインや、下Kの固めを主軸に闘い、危なくなるとすぐ空中へ逃げるゼルキンなど、他にも厄介な奴は色々いるんだけどね。

小ネタ⑧ どこまでも続くヒット表示!?

相手の起き上がりと同時に攻撃を当てると、転倒させた技と合わせたヒット数が表示される。例えばレインのスピニングサイズをタイミングよく起き上がりに合わせて出せば、相手が昇天するまでヒット数が加算されていくわけだ(連続技補正も有効になる)。無論、表示がつながるだけで実際には連続ヒットはしないのであしからず。

小ネタ⑨ プラズマフィールドはこう決めろ

ハヤト&ブラックハヤト、ライオン編

彼らのプラズマフィールドの能力は必殺技をキャンセルして必殺技を出すことができるというもの。ハヤトたちなら紅蓮を1セットで3回当て(入力はすばやく、→↓↘+A、B、→↓↘+A。最初のAから次のBは一瞬遅らせるように同時押しするのがコツ)、ライオンなら転身雷撃(A)を時間内に永遠に当て続けることができるのだ(最高で11HIT)。A連打は悲しいからやめようね。

ベクター&オメガ編

ボタンを押し続けることで巨大なレーザーを放つ彼ら。相手を浮かすように当てるのは今や古い! 通なプレイヤーはレーザーを下方向へ放つのだ。こうすることで、地面とレーザーの板挟み状態になり、ヒット数が軽く50を超える。軸の関係で、まれに60HITを超えることさえもあるのだ。しかし、軸がずれていると初弾が当たらないことが多いので注意しよう。

ブラッド&シェイカー

相手を石化させることができるが、多くの通常技より1発のフェイタルエッジを決めるのがダメージ的に見て賢い選択と言える。もっとも安定しているのは、フェイタルエッジ→AA→ダークサプライズorマーダラスバルカン(シェイカー)だろう。また、彼らはコマンド投げからプラズマフィールドや空中コンボを狙えるので、チャンスがあったら狙ってみよう。

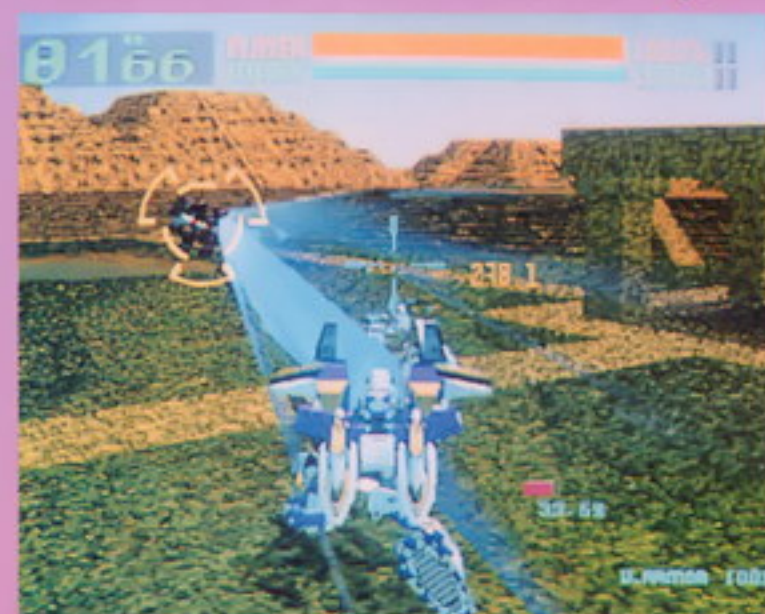
好評稼働中!! アーケード最新特報

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

●セガ●好評稼働中●対戦アクションゲーム
●アーケードゲーム（MODEL3基板・STEP2）

今回、基本操作マスター編で紹介するのはしゃがみターボショット。また、新要素であるダウン攻撃を、各機体ごとに紹介していこう。ところで、左の3点の写真をちょっと見てもらいたい。パッと見た感じではわからないだろうが、3点とも通常の立ち攻撃の写真である（ライデンは攻撃後に横ダッシュをしている）。実は、通常の操作ではこのような形でショットを撃つことはできないのだ。ほかにもある、こういったテクニックの数々を、近日中にどんどん紹介していくぞ!! 期待して待っていてもらいたい。

基本操作マスター編 PART6 しゃがみターボショットをマスターしよう!

第3のターボショットは、しゃがみ状態から繰り出される攻撃。操作方法は、2本のレバーを内側に倒すのと一緒に、任意のトリガーをターボ・ボタンと同時に押せば、基本的にしゃがみ状態からのターボショットが放たれる。入力のコツは、レバーを先に倒し、続いてトリガー、ターボ・ボタンを押す。もちろん、機体によっては、攻撃の性質や攻撃形態そのものが変化する場合もあるぞ。

しゃがみ状態からでも、ターボショットを繰り出すことが可能。立ちとは異なる性質の使い分けを。

グリスボックの場合

基本的に、ノーマル、立ちターボとは性質が異なる。たとえば、グリスボックの両トリガー攻撃の場合、右ターボショットは立ち状態のパワーアップ版になっているが、それをしゃがみから出すと、まったく違うタイプの攻撃が放たれる。

ノーマル

通常の立ち攻撃。肩のランチャーから、ミサイルが2発ずつ発射される。

しゃがみTS

背中から、巨大なミサイルを空に向かって発射。時間が経つと、地面に落下して着弾。

立ちTS

4発のミサイルを一気に展開し、2発ずつ計6発のミサイルを発射する。

夏のオラタンポスター大プレゼント!!

30名様

CYBER TROOPERS 電脳戦機バーチャロン VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM

SEGA

ポスタービジュアル制作秘話

カトキハジメ氏よりコメント!

今回のポスターを作るにあたって、アートディレクターの有井氏をはじめ、V.O.WORKSから私へのオーダーは、「過剰な情報量で、テムジンをカトキオリジナルディテールに加工せよ」でした。第1弾ポスターでいきなりオリジナルにせよ、というのはいかにもV.O的で私もビックリですが、正月返上であげた覚えがあります。つき合ってくれたV.O.WORKSの皆さん、お世話様でした。

【ポスタープレゼント係】左の超イカス、ビッグサイズポスターを希望する人は、ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を記入して、〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク㈱『セガサターンマガジン』編集部「オラタン・ポスタープレゼント」係まで送ってね。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

相手がダウンしたらチャンス!!ダウン攻撃で追い打ちを!!

今作では、新要素として攻撃によってダウンした相手に対して、追い打ち攻撃を仕掛けることができるようになった。追い打ちは通常攻撃でも可能だが、そのための攻撃として"ダウン攻撃"が用意されている。この攻撃は近接攻撃に分類され、ダウンしている相手に近づくと、武器ゲージの1つが緑色に点灯（距離は機体によって異なる）。その緑色のトリガーを引けば、ダウン攻撃が繰り出される。ただし、起き上がり始めた相手にはヒットしないので、タイミングに注意すること。

TEMJIN
テムジン

距離69.9で右トリガーが反応。ダウンしている相手に対して、ソードを突き刺す。攻撃のスピードは、他の機体と比べると平均的。

RAIDEN
ライデン

距離64.9で右トリガーが反応。バズーカを両手で振り上げてから、相手に叩きつける。余計な動作が少ないぶん、スピードも速い方。

FEI-YEN Kn
フェイ-イェン・ザ・ナイト

距離69.9で左トリガーが反応。テムジンと同じような動作で、相手にソードを突き刺す。攻撃スピードは速い方に分類される。

CYPHER
サイファー

距離79.9で右トリガーが反応。小さくジャンプをして、伸ばしたソードを振り下ろして攻撃。距離は99.9まで延ばせる。

APHARMD B
アファームド・ザ・バトラー

距離64.9で右トリガーが反応。右腕のトンファーを大きく振り上げ、勢いよく叩きつける。動作が大きいぶん、攻撃へのスピードが遅い。

APHARMD S
アファームド・ザ・ストライカー

距離74.9で左トリガーが反応。腰につけているナイフを取り出し、縦に振り下ろして攻撃。スピードの遅さは広い間合いが補う。

DORDRAY
ドルドレイ

距離54.9で左トリガーが反応。ドリルを回転させ、それを倒れている相手に突き立てる。攻撃へのスピードは速いが、間合いが狭い。

ANGELAN
エンジェラン

距離69.9で右トリガーが反応。杖を振りかぶり、相手を殴りつける。ゆったりとした動作が欠点になりそうだ。

BAL-BADOS
バルバドス

距離64.9で左トリガーが反応。回転する腕のクローを、ポーズを取りながら相手に突き刺す。攻撃のスピードは速い。

SPECINEFF
スペシネフ

距離69.9で右トリガーが反応。鎌というよりも、ロングランチャーで殴りつけるといったような攻撃。攻撃スピードは速い。

GRYS-VOK
グリスボック

距離64.9で右トリガーが反応。ランチャーを内蔵した右腕で、相手を殴る。機体の性能上、ダウン攻撃に転ずるのはやや難アリか。

LECTURE PART2

機体別戦術解説【基礎知識編②】

今回の機体別戦術解説は、アファームド・ザ・ストライカーとエンジェランとバルバドスの3機を取り上げた。どの機体も特定の攻撃を出していれば勝てるわけではないので、複数の有効な攻撃を組み合わせて戦い、戦局を有利に導こう。

火力重視のアファームド。強力な攻撃を撃ちまくれ!

RVR-33 アファームド・ザ・ストライカー
APHARMD S

アファームドの最大の特徴だったトンファーに代えてグレネードランチャーを装備し、近接武器はナイフのみと、より軍人らしい武装になったアファームド・ザ・ストライカー。前ダッシュのスピードが速いので、バーティカルターンで前ダッシュに方向を変えてから攻撃するのが基本だ。攻撃の主力は右手に持ったファニーランチャーだ。弾速が速く威力もあるが、ゲージの消費量が激しいので使いどころを考えよう。特に相手とすれ違うように前ダッシュで使うとヒットさせやすい。左手のナイフは射撃戦時にはバトラーと同じナパーム弾になる。ナパーム弾はまっすぐに進むので、相手の行動を制限するように出すのが効果的だ。また弾消し能力も高いので、ナパームの上を歩けば安全に相手に近寄れる。センターウェポンのグレネードランチャーは威力の高いミサイルが発射される。しかし発射してしばらくしてからホーミングを始めるので、遠距離で発射すること。近接時にはナイフで斬りかかる。バトラーに比べてダメージは小さいが、十分に戦える性能を持っているので、恐れず戦おう。

ナパームで相手の武器を無効化しながら近づこう。

前ダッシュのファニーランチャーは使いどころに注意しよう。

清楚な見た目とは裏腹な攻撃手段は初心者泣かせか!?

SGV-417-L エンジェラン
ANGELAN

魔法少女といった風貌のエンジェラン。ジャンプは高いが機動力は低く、装甲も薄いため、相手の攻撃をいかにかわすかがカギになる。エンジェランはレバーを斜めに交互に動かす"漕ぎ"といわれる入力で移動速度が格段に上がるので、うまく漕いで攻撃をかわそう。右手の杖から出る氷弾は、弾速は遅いものの弾消し能力に優れているので、相手の弾を消して牽制しよう。左手からの氷柱は、弾速はやや遅いもののホーミング力が強いので、死角になる位置から撃つといい。またしゃがみの氷柱は弾速が速いので、硬直狙いに使おう。右ターボ左トリガーの氷柱は、出るまでは遅いが、出せば相手を長時間追うので、ダウンさせたあとはとりあえず出しておく。センターウェポンのクリスタルビットは巨大な氷の竜を召喚して攻撃する。特に右ターボで出すと2匹の竜を召喚して竜の体当たりで攻撃する。非常によけづらいので、ゲージが満タンなら積極的に使おう。近接攻撃はどれも出が遅くリーチも短いため、あまり近接戦闘は勧められない。一応、左トリガーの近接攻撃は攻撃発生時間が長めだ。

相手の硬直をしゃがみ左トリガーの氷柱で狙おう。

二段ジャンプからの竜召喚はエンジェラン最強の攻撃だ。

バル-バス-バウの後継機。マインを撒いて撒いて撒きまくれ!

XBV-819-TR バルバドス
BAL-BADOS

ビットがE.R.L.(Ejectable Remote Launcher)という名前になり、両手両足で4つあるのが特徴だ。機動力が低く装甲も薄いので、いかに攻撃をかわしながらE.R.L.を使うかがカギになる。右トリガーのリングレーザーは、ホーミングせずに直進する。前作ほどの弾消し性能はない。左トリガーからはマインが射出される。弾速は遅いが長時間相手をホーミングするので、とりあえず撒いておこう。またしゃがみで発射すると地上を跳ねるマインを3発撃てるので、立ちとしゃがみのマインを織り交ぜて撒こう。そしてバルバドスの特徴であるE.R.L.攻撃。様々な攻撃を切り離したE.R.L.から発射できる。前作と違い両手のE.R.L.を切り離している間も、しゃがみのリングレーザーやマインを出せることを覚えておこう。逆に、しゃがみで出すと足のE.R.L.を切り離すので、立ちのリングレーザーやマインを出せる。近接攻撃はE.R.L.からビームソードを出して攻撃する。両手で斬りつけるので広範囲を攻撃できるが、E.R.L.を切り離しているときはビームソードが出ない。

横ダッシュしゃがみリングレーザーは広範囲を攻撃できる。

様々なマインをばら撒き、相手にプレッシャーを与えよう。

WEEKLY OFFICIAL CORNER SEGA AM 2研 EXPRESS

PRESENTED by SEGA

AM2 AM R&D DEPT.#2

http://www.sega.co.jp/AM2/

VOL.101

CONTENTS

5月19日に行われた完全招待制のセガのプライベートショーでは、AM2研・名越稔洋氏の最新作がいきなり公開！アーケード次世代に向け発信される衝撃の話題作を見よ！

AM2研・名越稔洋最新作スクープ!!

セガ次世代ネットワークマルチバトルファイティングゲーム「SPIKE™（仮称）」登場!!

去る5月19日（火）、セガが開催した「セガ新作発表会・プライベートショー」で"それ"は突然我々の目の前に姿を現した……！　この日の発表会には「デイトナUSA2」をはじめとしたセガの新作アーケードを実際にプレイできる最初の機会であったが、それ以外にも隠し玉はあったのだ。巨大スクリーンに映し出されたその名は、「SPIKE（スパイク）（仮称）」。このタイトルこそ、名越稔洋氏が今夏リリースを予定している最新作だ!!　"マルチバトルファイティングゲーム"と銘打たれた「SPIKE（仮）」。その内容をスクープで大速報だ!!

「操作系統はＶＦシリーズの3ボタンでいくかどうかはまだ未定。悩んでます（名越）」とのこと。主人公はコイツ？

光通信ケーブルによる4人協力プレイが生むプレイ戦略にも期待だ。

フィールドは町中を自由に動ける大きさだ！

MODEL3のソフト技術が惜しみなく投入された映像。画期的な作品が生まれる予感が!!

開発にはAM2研精鋭スタッフが！

メインプログラマーには「VF3」を担当した加来氏らが参加。格闘ゲームのさらなる進化が!?

What's SPIKE™?

"SPIKE"とは、「打ち込む」・「叩く」といった"力"を喚起させる言葉。「まだ仮称のため、変更の可能性はありますが、"華麗に闘う"より"たくましく闘う"ことがテーマ（名越）」を込めるため、このタイトルになったとのことだ。

公開インタビュー AM2研副部長・名越稔洋氏が語る「SPIKE」のメッセージ

新たな挑戦を感じてください！

「『SPIKE』は『スカッドレース』の完成直後からプロジェクトが立ち上がり、今夏に向けてチーム一丸で鋭意製作中の新作となります。基本的には4人同時協力プレイが可能なファイティングゲームのスタイルですが、様々な仕掛けを盛り込んであります。"対戦格闘"というジャンルが文化として定着した今の時代だからこそ、AM2研が新たな遊び方を提供していきたいと思うので御期待ください」

発表会場に現れたセガ副会長の中山隼雄氏と鈴木専務らと談笑する名越氏。セガ社内でも本作にかけられている期待は非常に高いのだ。

Check Point

緊急会見で垣間見た「SPIKE」の底知れぬ可能性…

まだ開発中のため、MODEL3実機による展示は行われなかったものの、会場では3分弱にわたるコンセプトムービー（前半は開発器材によるレンダリング、後半はMODEL3の直接出力）が公開され、来場者を釘付けに。ド派手な戦いがキミを熱くさせる!!

Check 1 より質感が増したキャラクターのモデリング

従来の3Dキャラクターと明らかに違う部分は、"筋肉の動き"や"技の重さ"を感じ取れるモデリングや演出面の強化だった。「格闘」の原点回帰がテーマなのか？

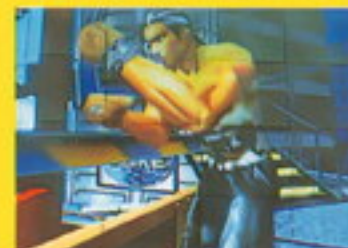
MODEL3部分の映像ではすでに「動くエスカレーターの中で戦う」シーンも再現済みだ！

Check 2 舞台はダウンタウン"空間"を感じとれるフィールド

プレイフィールドは従来の概念を覆すほど広く自由なもののようだ。「街やデパートが舞台なら、その街や建物を丸ごと再現したい（名越）」という言葉の意味は？

「VF3」で使われたアンジュレーション（地形の起伏）レベルと別物（名越）」な広さと奥行き感を再現。

Check 3 従来の概念を変えるマルチプレイ環境が来る！

「参加人数によってもシナリオ・バランスは変化する（名越氏）」らしい。"対戦"とは違う、プレイヤーが"協力"するスタイルにこそ本作の真の秘密があるはずだ!?

ムービーでは、1人が敵を羽交い締めに→そこを仲間が攻撃→さらにもう1人が吹っ飛ぶ相手に追い打ち、というシーンも。

今後の続報に注目!!君はもう「SPIKE」から目が離せない!!

AM2研スタッフ
緊急直撃!
4連発

AM2研開発スタッフ直撃インタビュー第2弾

デイトナUSA2
新世代機への移植の可能性は?

DAYTONA USA 2 BATTLE ON THE EDGE

●セガ●MODEL3-STEP2基板
●レースゲーム●6月稼働予定●1～16人

ビッグタイトルの続編ということもあり、業界はもちろん、読者の反応も非常に良い「デイトナ2」。その「2」も今やリリース直前の状態だが、それと並行して大々的に発表されたセガ新ハード。それには一見関係ないように見えるAMだが、過去を見てもわかるようにセガのハードにアーケードの移植作品は不可欠。そこで、少々気は早いが、「デイトナ2」の新世代機への移植の可能性を探ってみた。その可能性は!?

MODEL3を使いきった「デイトナ2」。家庭で楽しめるか!?

気になるその可能性は!?
やるんだったらネタはあります(笑)

というわけで、今回は「デイトナ2」のディレクターであるセガAM2研の大崎氏に話をうかがってみたぞ。

「まだアーケード版もリリースされていないのでなんとも言えませんが、もし移植するとしたらそれはもうすごく大変なことになると思いますよ。僕はまだ新ハードの詳細なスペックを知らないのですが、「デイトナ2」はMODEL3の限界ギリギリまで使ってますから、サターンでは絶対無理でしょうね。新ハードドリームキャストのスペックが発表されたら、やる、やらないは別として、一度は検証してみたいと考えています。でも、もし仮にやることになったら家庭用ならではの遊び方ができるものにしたいですよね。やるんだったらネタはイロイロありますよ(大崎)」

今号のサタマガ表紙について

101号目を迎えた今号のサタマガの表紙を飾るのは、AM2研パブデザイナー山中公氏の描き下ろしによる「デイトナ2」のストックカーだ。2研パブデザイナーによる表紙は実に久しぶりだよね。そこで、おデザイナーの山中氏にコメントをいただいたぞ。

『今回の表紙は、「アメリカンなカッコよさ」を意識して、アメリカンモータースポーツの迫力や、超高速のストックカーの疾走感を表現してみました。実際のゲームの方は、もう少し陽気なイメージで、かつこの表紙同様カッコよく、迫力のあるレースを楽しめます。じき発売ですので、ぜひ、期待していてください。
(AM2研　パブリシティデザイナー　山中公)』

大迫力で迫る3種類のプレイヤーカー。マシンの難易度別での3種類以外に、AT、MT別でもマシンのカラーリングが異なっている。

仮想
新世代機版デイトナ2のCHECK POINT

CHECK①ポリゴン数とフレームレート

まず最初に気になるのが「見た目」の移植度。「デイトナ2」はコースやオブジェクトはもちろん、マシンだけでも相当のポリゴンが使われていると思われるが……。また、秒間60フレームは絶対外せない要素だ。

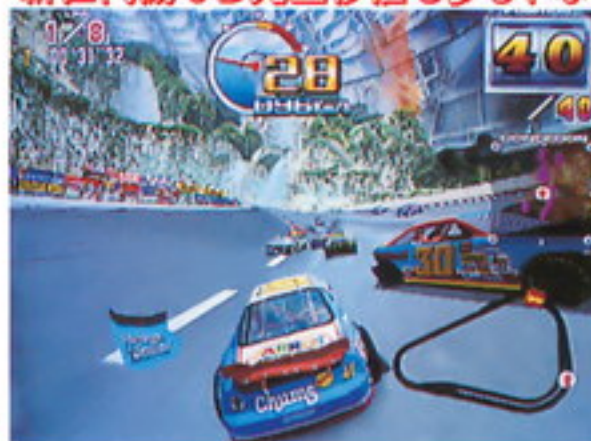
新世代機なら完全移植も夢じゃない!?

このクオリティがそのまま再現できる……といいのだが。

ちなみに前作では…

サターン版「デイトナUSA」はサターンソフトでもかなり初期のもの。フレーム数も少なく、ポリゴンがモリモリ出てくる現象が波紋を呼んだが……。

アーケード版
MODEL2最初の作品。その迫力とスピード感に誰もが魅了された。

サターン版
デキは決して悪くないのだがアーケード版に比べると……。

CHECK②家庭用ならではのゲームモード

家庭で楽しめるなら当然家庭用ならではのゲームモードはほしいところ。タイムアタックやゴーストカーなどは当然として、300LAPレースなどのエンデュランスモードなどは特にほしい要素と言えるだろう。

300LAPレースもできる!?

耐久レースのような遊び方は家庭用ならではだ。

CHECK③やっぱり通信対戦!?

これからの時代、画面分割による対戦は古い。やっぱり電話回線ないしは専用ケーブルによる通信対戦はサポートしてほしいところだ。将来的にはPCの世界のように、複数台の同時通信対戦も可能になるかも!?

通信対戦可能なレースゲームといえば…

セガラリーチャンピオンシッププラス
XBANDによる通信対戦が可能な唯一のレースゲーム。しかし、入力のタイムラグ等の問題で、いまひとつ伸び悩んだ。

そして今週は中級コース大公開!!

まるでテーマパーク!!

これが中級コース ゲームワークススタジオだ!!

前号でスクープした謎の中級コースをココで大公開！ 今までのレースゲームにはないコンセプトに基づいてデザインされた奇抜なこのコースは、そのほとんどのヒントをアメリカ取材から得たという。走ってみないとそのすごさはわからないが、ぜひ雰囲気だけでも楽しんでくれ！

5つのゾーンからなる仕掛け満載のハイスピードコース！

コースレイアウト自体の雰囲気は残しつつも、前作の中級コースとはガラリと変わった「デイトナ2」の中級コース。ゲームワークススタジオと名づけられたこのコースは、その名前から想像できるように、テーマパークを意識した作りになっている。特に変わっているのが、コースが5つのゾーンに分かれていること。それぞれテーマに沿ったアトラクション、ないしは演出がされており、実に変化に富んだコースに仕上がっているのだ。遊園地を抜けるとオドロオドロしい古城になり、そうかと思えば「スターウォーズ」を彷彿させる宇宙を爆走し、そしてアメリカ西部を思わせるウエスタンへ。灼熱のウエスタンを抜けると、極寒の南極へと舞台は移り変わっていく。とにかく走って楽しい見て楽しい、ゲームワークススタジオはそんなコースだ。

中級コースは前作同様スタンディングスタート。静止状態からスタートする。

コースの全長は前作の中級とそれほど変わらない。レースではそのコースを4周することになる。

コースの景観は実に細かく、凝った作りになっている。これは序盤の遊園地ゾーンだが、このトンネルを抜けるとゾーン2の古城へと移り変わるというカラクリだ。

コースレイアウトはテクニカルではなくハイスピードコース。タイトコーナーは少なく、高速コーナーが多い。

コースレイアウトは画面右下のレイアウト図でだいたい想像はつくはず。中級コースはコースを攻略していくというよりも、コースの仕掛けを楽しむといった趣が強く、コース名がそれを物語っている。

AM2研より

このコースはアメリカ取材の結晶ですね（笑）

「前回も少しお話しましたが、中級コースはテーマパークがモチーフとなったコースです。我々もアメリカに取材へ行きまして、ディズニーワールドやディズニーランドはもちろん、アメリカ西海岸から東海岸まで、テーマパークはほとんど行ってきたんですが、その結晶がこれです(笑)。今回、イロイロと仕掛けはありますが、いちばん最初にできたのがバイキングなんです。まず最初に下がって上がるものがほしいと思ってたら、コース上にちょうど船がハマる感じだったんで、そのままバイキングは決定して。あとSF面は、『スターウォーズ』が好きな人間がいてすごいスピードで作ってくれて、あっという間にできました。その後ウエスタンとかジェットコースターというお決まりのアトラクションも入れつつ作っていったという感じです。あと周回数によってイベントが変化するなどの仕掛けも盛り込んだので、注意して見ると楽しいですよ。でも、これでも最初思ってたものの80%くらいしかできなかったんですよ（大崎）」

Zone1 遊園地

スタートするとまず差し掛かるのが遊園地エリア。コース横には絶叫マシンが動き、美しい水槽に挟まれたホームストレート上にはなんとバイキングが！ 振り子のように動く海賊船の下をギリギリで走り抜けるスリルとインパクトは強烈で、まさにスタートにふさわしいアトラクションに仕上がっているぞ。

いきなりバイキングがお出迎え!!

ブラ〜ンブラ〜ンと揺れる海賊船の下を走り抜ける。ヒヤヒヤものだぞ。

Zone2 古城

トンネルを抜けるとそこは古城。まるでドラキュラが住んでいるような不気味な城が次の舞台になる。怪しい夜空にはコウモリが飛び回り、そして城の中に入るとなんとゾンビがうごめく！ この気味悪さは実際に走ってみないとわからないぞ。

いかにもといった感じの古城。コウモリと満月がさらに怪しさを醸し出し、不気味さをさらに演出する。

うごめくゾンビ!!

牢屋からゾンビが！ 今にも襲ってきそうな勢いだ。

Zone3 スペース

不気味な古城を抜けると、一変してそこは宇宙。未来的な建造物が建ち並び、空には宇宙船が飛びまわるという、実にSFチックなゾーンだ。また、ここには中級で最も難しいコーナーが設けられており、そこをいかにクリアできるかでタイムがガラリと変わってくるという、キモのポイントとなっているのだ。さらに、ここではまだ詳しくは紹介できないが、中級コースの数ある仕掛けの中でも驚くべきフィーチャーが用意されているのが、何を隠そうこのゾーン。ちょっとだけネタをバラすと、下の写真を見てほしい。謎のモンスターが登場し、なんとプレイヤーを襲ってくるのだ。そのあとの展開は……秘密。

タイムアタックが熱くなりそうな予感がする中級コース。このゾーンがキモになるかも？

な、なんなんだコイツは!!

このストレートエンドの左コーナーが中級コース最大の難所になる。美しい景色に見とれているとクラッシュ必至のコーナー。どう切り抜けるかが大きなポイントになるぞ。

上空のモンスターに注目！　突如として現れプレイヤーを攻撃してくるぞ。このモンスターは倒せるのか!?

DAYTONA USA 2 CHECK POINT なんとピットクルーは海賊！

なんと、中級コースのピットに入ると、ピットエリアは海賊船、さらにピットクルーが海賊になっていた！「あれはちょうど手が空いたスタッフがいまして、仕事を探してたのでじゃあ海賊作ってって。それで一日で作ってもらいました（笑）。一応あそこは海賊船ですし、かつピットの上がトレジャーボックスというか、金貨が眠ってる風な感じだったので、やっぱり海賊かなと（笑）（大崎）」

さらによく見るとタイヤ交換などの道具やジャッキが別のモノに変わっていたりと芸も細かい！　恐モテの海賊たちが、せっせせっせとタイヤ交換に励む姿は、見ていて笑えること確実！　ぜひ中級コースではピットに入ってみよう。

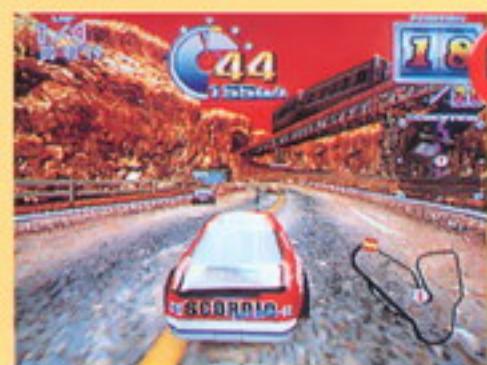
野郎ども!! タイヤ交換でいっ!!

海賊船の中でストックカーのタイヤ交換、マシン修理をする海賊……というのも珍しい。しかも1日でき上った割には、その完成度は非常に高い。一見の価値アリだ。

Zone4 ウエスタン

今度は西部劇風なウエスタンゾーン。脱線した機関車が横たわっていると思いきや、なんとそこでは保安官と盗賊の激しい銃撃戦が繰り広げられていた！　勝つのはどっちだ!?

夕焼けに包まれた美しいウエスタンゾーン。向こうには大きなヘアピンが。

保安官と盗賊の銃撃戦!!

このゾーンのキモはヘアピン。そのヘアピン抜けるとすぐにトンネルに差し掛かり、次のゾーンへ。

背景が保護色になっているため見えにくいが、保安官と盗賊が激しい撃ち合いを繰り広げているぞ！

Zone5 南極!?

雪と氷に包まれた極寒地帯が最後の舞台。とはいえ、コースに沿ってループコースターが走り、コース横にはかまくらが並び、ペンギンたちが見送ってくるという、とても楽しいゾーンになっているのだ。特にループコースターが気持ちよく、ちゃんと自車の通過タイミングに合わせてやってくるというから、絶対に見逃すことはないぞ。

ループコースター!!

コース横のペンギンはとってもラブリー。よ～く見ると動いてるぞ。

逆走すると…

なんと逆走するとトンネルの入口がペンギンの顔に！　こっちもラブリー。

ライブモニターを早くもスクープ！

デイトナ2マッハスクープ!!

これが大迫力のライブモニターだ!!

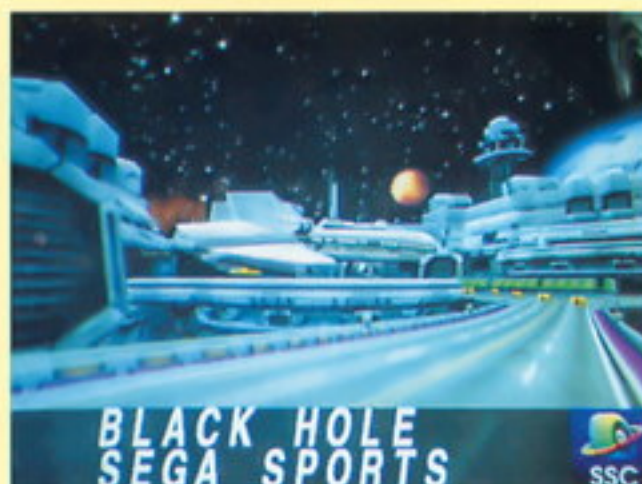
先日行われたプライベートショーで、噂のライブモニターがついに姿を現した！　その凝りようはハンパじゃなく、セガスポーツチャンネル（SSC）という架空の放送局を設け、レース前には各コーナーの説明に始まり、レーススタートするとTV中継さながらのダイナミックなカメラアングルで中継、さらにその模様はすべて実況されるという凝りようだ。このライブモニターを見ているだけでもアツくなれるぞ！

会場ではDXキャビネットをリンクさせて通信対戦が実現。

放送はセガスポーツチャンネル

ライブモニターはこのセガスポーツチャンネル（架空の放送局）が受け持つのだ。

コーナー名やコーナーの形状などが紹介される。残念ながら解説は英語だが、雰囲気は本場のストックカーレースを彷彿とさせる。

まずはコースがライブ中継で紹介される！

レース中の実況は実に様々な視点で行われ、それはある意味本物以上の迫力！　また、画面左には各車のスピードや順位が並び、レース展開が手に取るようにわかるほか、何よりその実況がさらに臨場感を盛り上げてくれるのだ。ハッキリ言って、ゲームと感じさせないほどリアルなものに仕上がっているぞ。

まさに本物の中継さながら！

※ライブモニターの写真はショー会場で撮影したものです。

AM2研より　ライブモニターココが見どころ!!

「『デイトナ2』のライブモニターは、一言でいえばアメリカのスポーツチャンネルESPNですね。向こうのCBSのレースとかよくありますよねー、誰々が何位で誰が追い上げてきてるとか、そういうのを全部ESPN風に実況させてるんです。現状では、最初にコース紹介が入りますが、今後は、リタイアしたらドライバーインタビューをしたりとか、車の中の人と話すというシーンも入れたいですね。本物のNASCARのレースでも、ドライバーはインカムを付けて走ってて、途中で『どうだい調子は？』って聞くと、ドライバーは、『黙ってろ!』とかね。そういうやりとりもふんだんに盛り込んだら、ライブモニターを横から見てるだけでもより楽しめると思いますよ(大崎)」

セガプライベートショー　速報1

実物のスコーピオン号が登場！本物のレースも走るのだ!!

なんとプライベートショー会場に本物のスコーピオ号がお目見え！　本来もてぎのストックカー体験試乗用の車両をスコーピオ号に仕立て上げたという、正真正銘のストックカーなのだ。さらに、「デイトナ2」リリースを記念して、ツインリンクもてぎでは、なんとこのスコーピオ号に体験試乗させてくれるぞ。もてぎで本物のスコーピオ号を体験しよう！

これが

もてぎから持ってきたストックカーにペイントが……。

こうなる

見事にスコーピオ号に変身！　本物もカッコイイ。

ボンネットにはおなじのロゴマークが輝く！

細かいところまでちゃんと完全再現しているぞ。

「デイトナUSA2」ができるまで

ようやくリリース直前となった「デイトナUSA2」。ここでは改めてチームリーダー兼ディレクターの大崎氏に、セガ入社から「2」の完成にいたるまでの経緯を語ってもらった。

MAKOTO OSAKI
AM2研「デイトナUSA2」ディレクター
大崎 誠氏
本誌ではおなじみの氏。「デイトナUSA」、「バーチャキッズ」などの開発に携わり、今回「デイトナ2」のプロジェクトリーダーに。根っからのレースゲーム好きでも有名。

――いきなりですけど、大崎さんがセガに入ろうと思った志望動機というのは?

大崎■いやー、もうとりあえず車のゲーム作らしてくれって感じだったですね。まあ前から一応鈴木裕って名前は「アフターバーナー」の頃から知ってましたから。「アウトラン」も好きだったし、「パワードリフト」も好きでしたね。全部“YU.”ってのがスコアの上に入ってたりして（笑）。で、入社が93年の4月で、もう今年でかれこれ6年目ですね。

――最初入ったAM2研の状況はどういう状態でした?

大崎■丁度「デイトナ1」の開発が始まった時なんです。その前の夏に「バーチャレーシング」が終わって、チームは「バーチャファイター」と「デイトナ」に分かれて、デイトナが始まった頃ですね。最初僕が入った頃デイトナはMODEL1で動いてましたけど、ただのテクスチャーも貼ってないポリゴンで今のものとは全然別モノでしたね（笑）。で、そのデイトナの立ち上げから入って、その時は本当は企画で入ったんですけど、まずはデザインの手伝いとかやってました。

――レースゲームを一度やってその後「バーチャキッズ」というのはどういう経緯で?

大崎■あれはある意味、リーダーの勉強でしたね（笑）。ゲームを作るときのリーダーという意味でのノウハウを学ばさせてもらったという感じですね。たまたまキッズの前にバーチャ2とかも関わりましたけど、元々僕はレースゲームが好きだったんですよ圧倒的に。

――で、いよいよ念願の「デイトナ2」のリーダーとなるわけですが、開発スタートはいつぐらいで?

大崎■ちょうどスカッドが終わったのが去年の2月でしたから、そのあとすぐにチームを作りまして、もう4月1日からスタートだったかな？　ちょうどバーチャ3も終わってましたからスタッフもいましたし、それなら人数集めてやりましょうと。

――前作の「デイトナUSA」がロングセラーのゲームでしたが、それの続編ということで、とっかかりの部分で難しかったかと思うんですが。

大崎■そうでもないですよ。デイトナってある意味方向性がハッキリしてますからね。ほら、やっぱり壊れるとか、クラッシュ、燃える、破片散らばる、とか、そういうイメージがあったんで、やっぱり今回もそこを押し出そうということで決まりましたね。とりあえず今回はボードもMODEL3に変わったことですし、とにかくハデにしようと。前のデイトナはぶつかったらただベコッて違う壊れたモデルに差し替えてただけですけど、今回はブッ壊れたら壊れたで、当たったところだけ壊れるとか、そういうハデさの中にも細かい要素を入れて。あとは汚れが浮き出るとか、火花が散るとか、煙が出て炎上するとかですね、MODEL3だからこそできるハデな演出をどんどん入れていく方向で考えてましたね。他にも前作で僕がほしかったもの、例えばアドバタイズのハウ・トゥですとか、クルマを性能別に3台にしたり、タイムアタック用のコーナリングスピード表示とか入れたりですね。かなり僕の趣味が影響してますが（笑）。

――では最後に一言お願いします。

大崎■やっぱり対戦が一番面白いので対戦してください。タイムアタッ

新生デイトナはココをチェック!!

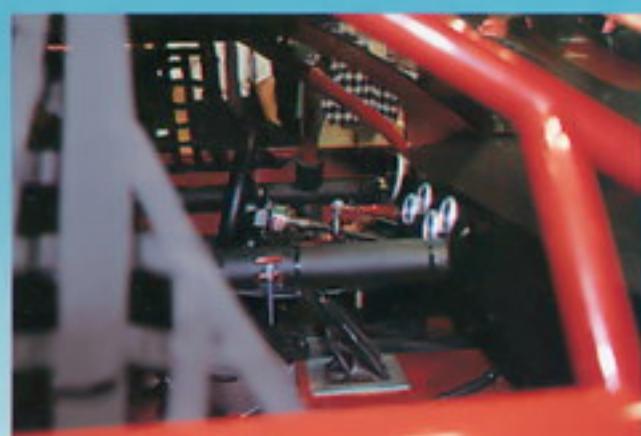
前作とどこが違うのか!?　マシンやコースは当然として、細かい部分で実にイロイロと違いがあるのだ。

画面左下に注目。現在のコーナリングスピードと今までの最高スピード（記録）が表示され、タイムアタック時には大いに役立つぞ。

大崎氏のセンスの表れともいえるアドバタイズのレクチャーモード。ドリフトなどのテクニックをていねいに指導してくれるのだ。

そしてなんといってもアツいのが最高16台による通信対戦。また、このときに流れるライブモニターの迫力も見応えアリだ。

セガプライベートショー
速報2 店頭で大キャンペーンも始まるぞ!

「デイトナ2」リリースを記念して、店頭では大々的にキャンペーンを実施予定！「デイトナ○」の○に入る文字を考えて応募するというカンタン(!?)なもので、正解すれば抽選で右の豪華デイトナグッズの数々がGETできるぞ！　どれもこれもファンにはうれしい商品ばかり。このキャンペーンの詳細は店頭でね！

本物のストックカーなので当然ロールバーも装備。乗り降りも窓から行うのだ。

スポンサーのステッカー類も完全再現しているぞ。

これが目印。店頭でこのポスターを見たらぜひクイズに答えよう！

「デイトナUSA」オリジナルジェット型ヘルメット。気分はレーサー!?

Tシャツもカッコイイ。色はブラックとレッドがあるぞ。

これもいいよね！

特製ピットクルーシャツもアメリカンでカッコイイ！キミはどれを狙う!?

みんなで送ってね♥

AM2研スタッフ直撃インタビュー第3弾

新次世代機発表の今！ ファイティングバイパーズ2 移植の可能性を探る!!

FV2 FIGHTING VIPERS 2
ファイティングバイパーズ2

●セガ●稼働中●格闘
●MODEL3 STEP2.0 基板

今週から「バイパーズ２」の全技表の公開が始まった！　だが、聞きたいことは他にもある!!　アーケードでの稼働も本格化した中、当然気になるセガの新ハード“ドリームキャスト”への移植の可能性は？　片岡・片桐両スタッフに聞いたぞ!!

HIROSHI KATAOKA
FV2・ディレクター
片岡 洋

「やるとしたら、意外と楽に移植できますよ」

――今回は、いよいよ全技表が公開となる「バイパーズ２」についてのアドバイスと今盛り上がっているセガの新ハード“ドリームキャスト”について聞きたいんですが？

片岡■いやー、いきなりそれですか（笑）？　勘弁してくださいよー。移植なんて、まだ全然やってませんから、ホント。

――いやあ、やはり「バイパーズ」と言えばサターン版でペプシマンが出て、「メガミックス」で全員集合の楽しいゲームでしたから。当然アーケードだけじゃなくて、家庭用ハードでも遊びたいですし。

片岡■うーん、まあ答えられるのは、サターンでは確かに無理なんですね。で、今回の「バイパーズ２」のスタッフの中には、実はサターンで「バーチャファイター１」からずっと移植を担当してきていたプログラマーがいまして、「バイパーズ２」を作る時にも、一応移植をしやすいプログラムをしよう、みたいな話はずっとしていたんですよ。

片桐■まあ、問題となるのはデータ量ですね。確か、「VF3」を移植する時のたとえ話で、お話したことがあると思うんですけど、技のモーションが増えると、必然的にメモリも死ぬほど必要になってくるんですよ。で、僕のほうで、今回メモリの食いそうな技のモーションをたくさん入れてしまったんで（笑）。

片岡■たぶん処理速度とポリゴンの表示能力とかは、問題ないだろうし、プログラム自体も、そんなに手間がかからないでパッと移植できたりすると思いますけどね……。

「オマケでソニック・ザ・ファイターズ？」

――あの一、何げに詳しいような？

片岡■いやいやいや（笑）。

片桐■僕ら、本当に今は何もしてませんよ。結構遊んでますから。

片岡■ただ、移植の白羽の矢が立つとうれしいですよねー。

――仮に、ドリームキャストが高性能なので、移植にそんなに時間がかからないとしたら、いろいろオマケも期待したいんですけど……。

片岡■「バイパーズボール」って、どうですかね（笑）。

明石家サンマン■あのー、それって、完全なパクリなんじゃ……？

片岡■いやー、あれはスゴイなあって、思ってましたんで（笑）。

――じゃあ、こちらからのリクエスト。「ソニック・ザ・ファイターズ」のキャラを隠しキャラで全部。もしくは、１回クリアしたら、ミニゲームで出現するとか（笑）。

片岡■いやー、あれどうなったんでしょうねぇ……（笑）。

片桐■でも、できちゃうよね、スペック的にも……。

――ぜひ、ご検討を（笑）！　それでは、最後にメッセージを。

片岡■そうですね。今回から全技表を公開してますが、たくさんある技の中で、これを使ってれば勝てるっていうゲームじゃないんで、いろいろ試して、自分のスタイルを作ってみてほしいですね。

全技公開でより楽しい戦術を研究しよう。当然ドリームキャストへの移植も期待大だよね？

DAICHI KATAGIRI
FV2・ゲームコーディネイター
片桐大智

 ※コマンドはいずれもキャラクターが右向きの時のもの。

勝利という名の栄光をつかむため

STEP UP MANUAL

ステップアップマニュアル NO.1

「システムガイド」に変わって今回よりはじめる本コーナーでは、主に高等知識およびテクニックを教授。"アイツ"を追い越し、そして突き放せ！

MANUAL1 打撃に関する知識

打撃には上段、中段、下段といった攻撃判定の他、アーマー破壊やしゃがみガード外し、G＆A無効化などの特殊効果も設定されている。ここでは、若干わかりづらいと思われる特殊効果3種を解説しよう。

立ちガードでもしゃがみガードでも防御できる特殊中段といった判定もある。全員のしゃがみパンチ（⇩Ⓟ）がその例。

1 しゃがみガード外し技

上段投げや下段攻撃を警戒してしゃがむ相手にダメージを与えるのが中段攻撃の主な役割だが、しゃがみガードを崩して強制的に立たせるなどするだけで損害は一切加えられない中段攻撃も存在する。これが俗に"しゃがみガード外し技"と呼ばれるものだ。ただしポイントは、損害を与えられないのはしゃがみガード中の敵だけという点。つまり下段G＆Aや対下段攻撃用のテックガードとかち合った際は、きっちり体力を奪えるのだ。ちなみに代表的なしゃがみガード外し技としては、上中段G＆Aやバンの鉄山靠など。

しゃがみガード

また余談だが、ガードを崩した側が有利になる、しゃがみガード外し技も存在する。

下段G＆A

特殊中段判定の技との違いは、下段G＆Aを出した敵などに損害を与えられるところ。

2 G&A無効化技

敵の上中段攻撃を防御しつつ、攻撃へ転じる。これが上中段G＆Aの基本的な性能だが、それを途中で無効化する打撃もある。ハニーのジャックナイフキック（Ⓚ＋Ⓖ）などがその具体的な例。これら"G＆A無効化技"と上中段G＆Aがぶつかると、後者が強制的にモーションを止められる形になってしまうため、上記した"攻撃へ転じる"の部分を行えない仕組みになっているのだ。なお"下段G＆A無効化技"といったものは存在しないぞ。

上中段G&A

エルボースマッシュ（⇨⇨Ⓟ）も無効化技。よってG＆Aがきてもとりあえずは大丈夫。

上中段テックガード

ただし、対上中段攻撃用テックガードにはいとも簡単に弾かれてしまうので注意せよ。

3 テックガード半無効化技

例としては、トキオのヒールドロップ（⇩⇧Ⓚ）などが挙げられる。その名のとおり上中段G＆Aはもちろん対上中段攻撃用テックガードまで無効化できる打撃……なのだが、若干例外がある。テックガードと半無効化技がかち合う前に、前者を出した側がさらにⓅ＋Ⓚ＋Ⓖを先行入力しておくと、テックガード〜軸移動といった行動だけはとれるようになっているのだ。ただしあくまで軸移動のみで、ⓅやⓀを先行入力しておいても一切打撃は出せない。テックガードは無効化されるだけだぞ。

先行入力のタイミングは結構シビア。成功すれば、横投げなどを狙えるが……。練習が必要だぞ。

CHECK 技の使用回数とのガード硬直の因果関係

個々の技には"判定の発生時間""判定の持続時間""出したあとの硬直時間"といった他、相手がその技をくらった場合どれだけ動けないかを示す"ヒット硬直時間"、同じく防御した場合どれだけ動けないかを表す"ガード硬直時間"が定められており、これらは基本的に（カウンターなどの特殊条件を除いて）必ず一定値……というのが既存の作品のお約束。しかし、なんと本作では"ガード硬直"のみ、技の使用回数が3回目を超えた時点（空振りはカウントされない）から徐々に短くなるようになっている（限度はあり）。攻める側は同じ技、同じ連係をあまり多用せず、守る側は敵がワンパターンなようなら手痛い反撃をお見舞いしてやろう。

3回目をガード

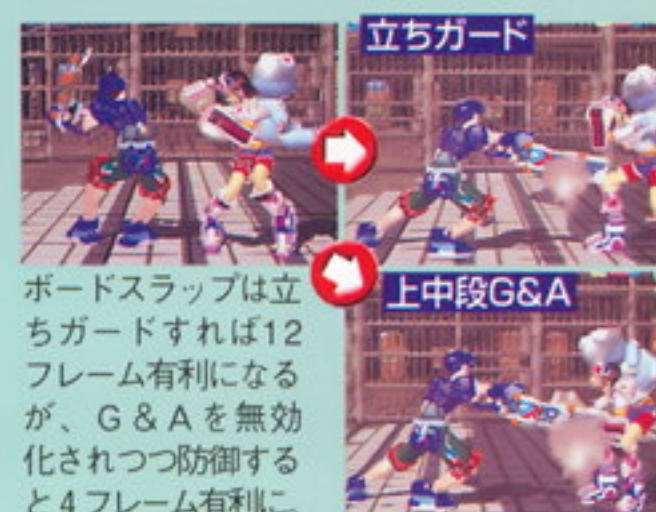
ジャックナイフキックは最初は防御側が9フレーム有利だが3回目から12、13とさらに有利に。

ただ、技の使用回数はラウンドごとにリセットがかかるので注意。1試合を通して換算されるわけではない。

CHECK モーションの変化と同時にガード硬直も伸びる

しゃがみガード外し技をしゃがみガードで受けた場合、G＆A無効化技を上中段G＆Aで受けた時、各々体力は減らないが、立ちガードで防御した場合とは違った挙動になると同時に、ガード硬直が若干長くなるよう設定されている。よって単に立ちガードで防げば確実に反撃できるが、上中段G＆Aで受けた時は反撃不可能になる、といったこともあるのだ。

立ちガード

上中段G&A

ボードスラップは立ちガードすれば12フレーム有利になるが、G＆Aを無効化されつつ防御するとと4フレーム有利に。

次ページより

そして待望の

完全技表ついに公開！

まずはエミ、チャーリー、ラクセル、バンといった4人それぞれの全技表を、対戦で使える基本的な連係とともに紹介だ！　なお、次週は残り7人分を一気にお届け。お楽しみに!!

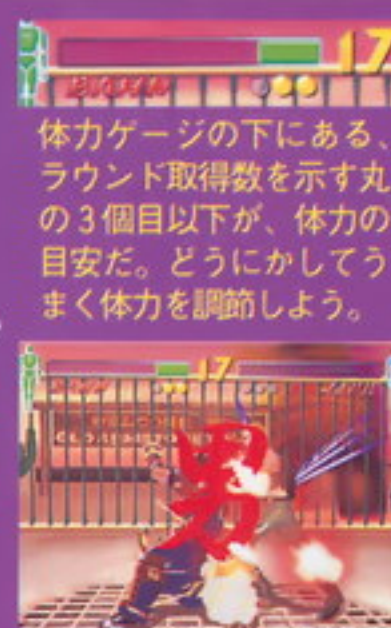
FV2 NEWS!

学帽に隠れた素顔は"ジーパン刑事"!?

激闘の末、バンに異変が!!

自らの腹部に異常を感じ、両手でまさぐる。次の瞬間、その目に映ったのは真っ赤な液体。男は衝撃を受けると同時に、怒号の如く叫んだ。「なんじゃこりゃアッ!?」。男は倒れる。そして2度と立たなかった……。ドラマ「太陽にほえろ！」の"ジーパン刑事"の名場面が、バンの勝ちポーズで甦る！　方法は、決め技に"男"の文字が出る真・鉄山靠（⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）を、自分の体力が少ない状態で入れ、さらにそのあとⓅⓀⒼを勝ちポーズの表示まで押し続ける、と少々難儀。一見の価値はあるぞ!!

なんじゃこりゃアッ!?

もしかして今の若い人は「太陽にほえろ」を知らない？　年を感じます……（19歳）。

体力ゲージの下にある、ラウンド取得数を示す丸の3個目以下が、体力の目安だ。どうにかしてうまく体力を調節しよう。

AM2 より

バンの声はAM 2研のデザイナーでもある王が担当しています。前作で彼の声がなんとなく松田優作っぽいと思っていたのでこれを思いつきました。モーションキャプチャーのアクターさんもジーパンになりきって演技してもらいました。（片岡）

EMI

WINNER

1Pカラー　2Pカラー

小柄な体格にカワイイフェイス。そんなルックスを持つ彼女が得意とするのは、"ねころび"という特殊な構えを駆使した騙しの数々。対戦相手をおちょくりつつ軽～くひねってあげましょう。「ほいっほいっほい～っ！」とね。

から、エミ・プレイヤーへ

ねころびからの技が強力なのでバレないように様々な技から寝てください。なお上級者向けのキャラですが、適当な操作でもトリッキーに動くので初心者の方もぜひ！（片桐）。

だましてだまして、まただます!?

COMBINATION コンビネーション

PICK 1 UP ハードダンク～投げ技

連続技であるうえヒット後は先に動ける、と高性能なハードダンク。この技のあとは上段投げ、再びハードダンク、バレット、ねころびといった選択肢がいい。余談だが、ねころんだあとの基本はハングオンとフラッシュギャルの2択+ねころびをつぶそうとする敵にティップタップだ。

PICK 2 UP サンダンス→ねころび～チョップリフター

サンダンスでよろけた相手に、チョップリフターとロイヤルアスコットⅡで2択を迫る連繋。前者がヒットした場合は敵が浮くのでパッシングショットで追撃したり、クラックダウンでバウンドを誘発する。後者はヒットしても先に動けるわけではないのでG&Aなどでフォローだ。

PICK 3 UP アストロフラッシュ～ダンクショット～K.O.パンチ

アストロフラッシュからダンクショットを決めてバウンドを誘発し、K.O.パンチで追撃する。バウンド後にK.O.パンチでなく、エンゼルキッズを使って追い打ちすれば再びバウンドを生じさせることができ、相手が受け身をとらなければエンゼルキッズを決め続けることも可能だ。

ONE POINT 背を向けた状態でも、G&Aを出せる!

相手に背を向けた状態からでも瞬時に上中段G&Aを出せるため、ピッキーのフォークスルー～ボードスラップといった連続技などにも対抗できるぞ。

技名	コマンド	攻撃判定	アーマー破壊	備考
パルサー	Ⓟ	上		
リパルス	ⓅⓅ	上・上		
ロコモーティブ	ⓅⓀ	上・上		
ロコモーティブ→ねころび	ⓅⓀⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ	上・上→寝る		
クラックダウン	ⓅⓅⓅ	上・上・中		
アクションファイター	ⓅⓅⓅⓀ	上・上・中・上		
アクションファイター→ねころび	ⓅⓅⓅⓀⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ	上・上・中・上→寝る		
クラックダウン→サンダンス	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	上・上・中・下		
クラックダウン→サンダンス→ねころび	ⓅⓅⓅ⇩ⓀⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ	上・上・中・下→寝る		
ダンクショット	⇨Ⓟ	中		
ハードダンク	⇨ⓅⓅ	中・中		
ハードダンク→ねころび	⇨ⓅⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ	中・中→寝る		
K.O.パンチ	➡Ⓟor⇩⇘⇨Ⓟ	中	上	
G-LOC	⇗Ⓟ	中		
ストライクファイター	⇗ⓅⓅ＋Ⓚ	中・空中		
ストライクファイター→ゲイングランド	⇗ⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ	中→伏せ		
ゲイングランド→ベンゴ	⇗ⓅⓅ＋Ⓚ＋ⒼⓅ	中・下		
ゲイングランド→ドキドキペンギンランド	⇗ⓅⓅ＋Ⓚ＋ⒼⓅⓅ	中・下・下		
ブロックスラップ	⇦Ⓟ	中	上	上中段G&A
バレット	⇩Ⓟ	特殊中		
エンゼルキッズ	⇨⇨Ⓟ	中		
エンゼルキッズ→ストライクファイター	⇨⇨ⓅⓅ	中・中		
エンゼルキッズ→スカイターゲット	⇨⇨ⓅⓅⓅ＋Ⓚ	中・中・空中		
ストライクファイター→ゲイングランド	⇨⇨ⓅⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ	中・中→伏せ		
ベンゴ	⇨⇨ⓅⓅⓅ＋Ⓚ＋ⒼⓅ	中・中・下		
ドキドキペンギンランド	⇨⇨ⓅⓅⓅ＋Ⓚ＋ⒼⓅ	中・中・下・下		
スタンディングアッパー	立ち途中Ⓟ	中		
レグルス	Ⓚ	上		
レグルス→ねころび	ⓀⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ	上→寝る		
クラッチヒッター	⇗Ⓚ	中		
フリッキー	⇘Ⓚ	中		
ブロックギャル	⇦Ⓚ	中	上	上中段G&A
フリーキック	⇩Ⓚ	中		Ⓖキャンセル可能
エースアタッカー	⇩ⓀⓀ	中・中		
トリプルアタック	⇩ⓀⓀⓀ	中・中・中		
サンダンス	⬇Ⓚ	下		
サンダンス→ねころび	⬇ⓀⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ	下→寝る		
テイルガンナー	⬇ⓀⓀ	下・下		
ブロック・ブレイク	⇙Ⓚ	下	下	下段G&A
フロッガー	⇘Ⓚ	中		
フロッガー→ねころび	⇘ⓀⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ	中→寝る		
フロッグス	⇘ⓀⓀ	中・中		
フロッグス→ねころび	⇘ⓀⓀⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ	中・中→寝る		
リビット	⇘ⓀⓀⓀ	中・中・下		
スワット	立ち途中Ⓚ	中		Ⓖキャンセル可能
Eスワット	立ち途中ⓀⓀ	中・中		
ロコモーティブ	Ⓟ＋Ⓚ	下		
スーパーロコモーティブ	Ⓟ＋ⓀⓅ＋Ⓚ	下・下		
アストロフラッシュ	⇨Ⓟ＋Ⓚ	中		
アフターバーナー	壁背後⇨Ⓟ＋Ⓚ	中・中		
パッシングショット	Ⓚ＋Ⓖ	中		
テイルガンナー	⇩Ⓚ＋Ⓖ	下		
シャドーダンサー	⇨Ⓚ＋Ⓖ	中		
シャドーダンサー→テイルガンナー	⇨Ⓚ＋ⒼⓀ	中・下		
ウォールジャンプ	壁背後⇨⇨Ⓚ＋Ⓖ	特殊移動		
ウォールジャンプキック	壁背後⇨⇨Ⓚ＋ⒼⓀ	中		
ウォールジャンプキャンセル	壁背後⇨⇨Ⓚ＋ⒼⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ	特殊動作		
ヘッドオン	⇖Ⓟ＋Ⓚ	中・中		
ヘッドオン→ねころび	⇖Ⓟ＋ⓀⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ	中→寝る		
UFO戦士ようこちゃん	⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中		スーパーK.O.技
スペースハリアー	⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	特殊移動		
ムーンウォーカー	⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ⇧Ⓟ	中		
フラッシュギャル	寝、相手に足向けⓅ	中	上	
タッパー	寝、相手に足向けⓅⓅ	中・中		
ボレンチ	寝、相手に足向けⓀ	下		
ハングオン	寝、相手に足向けⓀヒット後Ⓟ＋Ⓖ	下→投げ		投げ抜け不可能
グランドクロス	寝、相手に足向け⇦Ⓚ	下		
ティップタップ	寝、相手に足向けⓀ＋Ⓖ	中		
ホットロッド	寝、相手に足向けⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ	中・中		
ホットロッド→ねころび	寝、相手に足向けⓅ＋Ⓚ＋ⒼⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ	中→寝る		
ロイヤルアスコット	寝、相手に頭向けⓀ	下		
ロイヤルアスコットII	寝、相手に頭向けⓀⓀ	下・下		
チョップリフター	寝、相手に頭向けⓅ	中		
チョップリフター→ねころび	寝、相手に頭向けⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ	中→寝る		
チョップリフター2	寝、相手に頭向けⓅⓅ	中・中		
チョップリフター3	寝、相手に頭向けⓅⓅⓅ	中・中・空中		
チョップリフター4	寝、相手に頭向けⓅⓅⓅⓅ	中・中・空中・空中		
チョップリフター5	寝、相手に頭向けⓅⓅⓅⓅⓅ	中・中・空中・空中・空中		
サンダーブレード	寝、相手に頭向け⇩Ⓟ	中・中		
ジャンプバグ	寝、Ⓟ＋Ⓚor⇩⇩			
ジャンプバグ2	寝、Ⓟ＋ⓀⓅ＋Ⓚor⇩⇩ ⇩⇩			
ロックンパーク	敵近くⓅ＋Ⓖ	投げ		Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
R360（WIND WAR）	敵の右側面近くⓅ＋Ⓖ	投げ		⇨Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
R360（RAD RALLY）	敵の左側面近くⓅ＋Ⓖ	投げ		⇦Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
グルグルッチョ	敵近く⇩Ⓟ＋Ⓖ	投げ		⇩Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
シノビ	敵近く⇖Ⓟ＋Ⓖ	投げ		⇖Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
ウォールスルー	敵近く⇦Ⓟ＋Ⓚ	投げ		⇦Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
スポーツフィッシング	敵近く⇨⇗⇩⇖⇦Ⓟ＋Ⓖ	投げ		⇦Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
ゲットバス	敵近く⇦⇖⇩⇗⇨Ⓟ＋Ⓖ⇨Ⓟ＋Ⓖ	投げ		⇨Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
ギャラクシーフォース	敵近く⇦⇖⇩⇗⇨Ⓟ＋Ⓖ	投げ		⇨Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
UFOキャッチャー	敵近く⇧⇩Ⓟ＋Ⓖ	投げ		⇩Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
スティンガー・スロー	敵近くしゃがみ⇗⇗Ⓟ＋Ⓖ	投げ		投げ抜け不可能
ニンジャプリンセス	敵背後近くⓅ＋Ⓖ	投げ		投げ抜け不可能
スクランブルスピリット	敵近く壁正面Ⓟ＋Ⓖ	投げ		Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
タグハンドウォールクラッシュ	敵近く壁背面Ⓟ＋Ⓖ	投げ		Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
エアレスキュー	両者空中⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	空中投げ		投げ抜け不可能
ナックルハンマー	⇧Ⓟ	中		
ローリングソバット	⇧Ⓚ	中		
アレックスキッド	⬆Ⓟ	特殊中		
ホッパーロボ	⬆Ⓚ	中		
ホッピングキック	小ジャンプ中Ⓚ	中		
ローカットキック	小ジャンプ中⇩Ⓚ	下		
エアローリングソバット	大ジャンプ中Ⓚ	空中		
フレアトー	大ジャンプ着地際Ⓚ	上		
フレアキック	大ジャンプ着地際⇩Ⓚ	中		
エアダイブ	大ジャンプ中⇩Ⓚ	空中		
フロントエアキック	大ジャンプ中⇨Ⓚ	中		
バックエアキック	大ジャンプ中⇦Ⓚ	中		
ナックルハンマー	大ジャンプ中Ⓟ	中		
ランニングストレート	走り中Ⓟ	中		
カウンターラン	走り中Ⓚ	中		
パワードリフト	走り中⇩Ⓚ	下	下	
エミフラッシュ	⇨⇦⇨⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中		アーマー脱衣
スーパーブレイクオープン	走り中⇩Ⓟ	下・特殊中	上	
ランニングタックル	走り中Ⓟ＋Ⓖ	中	上	
ターンパンチ	背を向けた状態からⓅ	上		
ターンダブルパンチ	背を向けた状態からⓅⓅ	上・上		パルサーからの連係に派生
ローターンパンチ	背を向けた状態から⇩Ⓟ	下		
ターンキック	背を向けた状態からⓀ	上		
テイルガンナー	背を向けた状態から⇩Ⓚ	下		
フラッシュポイント	背を向けた状態から⇦Ⓚ	中	上	上中段G&A
ターンソバット	背を向けた状態から⇧Ⓚ	中		
オパオパ	背を向けた状態からⓀ＋Ⓖ	中		
テトリス	敵ダウン中⇩Ⓟ	ダウン攻撃		
D．D．クルー	敵ダウン中⇩Ⓚ	ダウン攻撃		
アラビアンファイト	敵ダウン中⇧Ⓟ	ダウン攻撃		

技名	コマンド	攻撃判定	アーマー破壊	備考
ビート1	Ⓟ	上		
ビート2	ⓅⓅ	上・上		
アシッドビート	ⓅⓅⓅ	上・上・中		
アシッドビート・ニー	ⓅⓅⓅⓀ	上・上・中・中		
アシッドジャブ	➡Ⓟ	上		
ダブルラッシュ	Ⓟ⇨Ⓟ	上・中		
チャーリーフラッシュ	⇨⇦⇨⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中		アーマー脱衣
トリプルラッシュ	Ⓟ⇨ⓅⓅ	上・中・中		
トリプルラッシュ・ヒールドロップ	Ⓟ⇨ⓅⓅⓀ	上・中・中・中		
ラッシュ→振り向き	Ⓟ⇨ⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ	上・中・特殊動作		
エルボー	⇨Ⓟ	中		
ダブルエルボー	⇨ⓅⓅ	中・上		
ダブルエルボー・ニー	⇨ⓅⓅⓀ	中・上・中		
バーホップ	⇨ⓅⓅ⇨Ⓚ	中・上・上		ライドへ移行
バーホップフリップ	⇨ⓅⓅ⇦Ⓚ	中・上・上		ライドへ移行
アッパー	⇘Ⓟ	中		
ファンキーヒール	⇘ⓅⓀ	中・中		
シットジャブ	⇩Ⓟ	特殊中		
ブロックアッパー	⇦Ⓟ	中	上	上中段G&A
スタンディングアッパー	立ち途中Ⓟ	中		
ハイキック	Ⓚ	中		
ハイ・タイム	ⓀⓀ	中・上		
フロントキック	⇨Ⓚ	上		
フーキー	⇘Ⓚ	中		
フーキー2	⇘ⓀⓀ	中・上		
フーキー・エルボー	⇘ⓀⓀⓅ	中・上・中		
ダブルフロントキック→ロースピンキック	⇘ⓀⓀ⇩Ⓚ	中・上・下		
ビート・ロー	⇩Ⓚ	下		
ビート・ロー・ハイ	⇩ⓀⓀ	下・上		
ブロック・ブレイク	⇙Ⓚ	下	下	下段G&A
ブロックニー	⇦Ⓚ	中	上	上中段G&A
BMXサマー→BMXライド	⇙Ⓚ	中		ライドへ移行
コイン	⇧Ⓚ	中		
ヒールドロップ	⇧⇩Ⓚ	中・中		
ハイスピンキック	⇩⇘⇨Ⓚ	上		
スタンド・ヒール	立ち途中Ⓚ	中		Ⓖキャンセル可能
スタンド・ヒールドロップ	立ち途中ⓀⓀ＋Ⓖ	中・中		
タンブリング	⇩Ⓟ＋Ⓚ	中		
フェイキー・タンブリング	⇩Ⓟ＋Ⓚ⇩Ⓚ	中・下		
グルーブエルボー	⇦Ⓟ＋Ⓚ	上		
スイング・チャーリー	Ⓟ＋Ⓚ	中		
ダブルスイング・チャーリー	Ⓟ＋ⓀⓅ	中・中		
アンクル・デス	Ⓟ＋ⓀⓅ（押しっぱなし）	中・中・ガード不能		
ファンキー・ニー	Ⓚ＋Ⓖ	中		
バックフリップ	⇦Ⓚ＋Ⓖ	中		
バックフリップ・ライド	⇖Ⓚ＋Ⓖ	中		ライドへ移行
スーパーマン	⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中		スーパーK.O.技
BMXライド	⇩⇩	特殊動作		ライドへ移行
ライドジャブ	ライドⓅ	上		ライド持続
テイルホップ	ライド⇩Ⓟ	下		ライド持続
スリーシックスティー	ライド⇦Ⓟ	中		ライド持続
レッキングハンマー	ライド⇘Ⓟ	中		ライド持続
バーリー	ライドⓀ	中		ライド解除
ダブルバーリー	⇙ⓀⓀ	中・中		ライド持続
ウイリー&バーリー	ライドⓀ（押しっぱなし）	中		ライド解除
フロントホップ・ブーメラン	ライド⇨Ⓚ	中		ライド持続
バックホップ・ブーメラン	ライド⇦Ⓚ	中		ライド持続
ペグウイリー	ライドⓅ＋Ⓚ	中		ライド持続
スプリントポジション	ライド⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	特殊動作		ライド持続
カブース	ライドⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ	特殊動作		ライド持続
カブース・ローフッター	ライドⓅ＋Ⓚ＋ⒼⓅ	下		ライド解除
クレイジー・ヒッチハイカー	ライドⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ⇨Ⓟ	中		ライド解除
オーバー・ザ・ヘッド	ライドⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ⇨ⓅⓅ	中・中		
オーバーヘッド・スイング・チャーリー	ライドⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ⇨ⓅⓅⓅ	中・中・中		
オーバーヘッド・アンクル・デス	ライドⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ⇨ⓅⓅⓅ(押しっぱなし)	中・中・ガード不能		
カブース・アタック	ライドⓅ＋Ⓚ＋ⒼⓀ	中		ライド解除
エルガリオ・フレア	ライドⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ⇙Ⓚ	中		ライド持続
カブース・ボトムアタック	ライドⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ⇩Ⓚ	下		ライド解除
ハングライダー	後ろ向きライド⇦Ⓚ	中		ライド持続
ダブル・ハングライダー	後ろ向きライド⇦ⓀⓀ	中・中		ライド持続
イービル・ウイリー	ライド壁正面Ⓟ＋Ⓖ	投げ		投げ抜け不可能
ウオールスロー	敵近くⓅ＋Ⓖ	投げ		Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
ネックドライバー	敵の右側面近くⓅ＋Ⓖ	投げ		⇨Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
ショルダーブレード	敵近左側面近くⓅ＋Ⓖ	投げ		⇦Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
ジャイロドライバー	敵近く⇩Ⓟ＋Ⓖ	投げ		⇩Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
フリップ・スクリュードライバー	敵近く⇦Ⓟ＋Ⓖ	投げ		⇦Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
ワンエイティー・スクリュードライバー	敵近く⇩⇘⇨Ⓟ＋Ⓚ	投げ		⇨Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
サーカスチャーリー	敵近く⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ＋Ⓖ	投げ		⇦Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
スティンガー・スロー	敵近くしゃがみ⇘⇘Ⓟ＋Ⓖ	投げ		投げ抜け不可能
スティンガー・キャッチ	敵近くしゃがみ⇘⇘Ⓟ＋ⒼⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ	投げ		投げ抜け不可能
ウオールプレス	敵近く壁正面Ⓟ＋Ⓖ	投げ		Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
ショルダープレス	敵近く壁背面Ⓟ＋Ⓖ	投げ		Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
カンカン	敵の背後近くⓅ＋Ⓖ	投げ		投げ抜け不可能
ロケットエア	両者空中⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	空中投げ		投げ抜け不可能
ジャンプハンマー	⇧Ⓟ	中		
ジャンプハンマー	⬆Ⓟ	中		
ジョンプトー	⬆Ⓚ	中		
ホッピングキック	小ジャンプ中Ⓚ	中		
ローカットキック	小ジャンプ中⇩Ⓚ	下		
エアーローリングソバット	大ジャンプ中Ⓚ	空中		
フレアトー	大ジャンプ着地際Ⓚ	上		
フレアキック	大ジャンプ着地際⇩Ⓚ	中		
エアダイブ	大ジャンプ中⇩Ⓚ	空中		
フロントエアキック	大ジャンプ中⇨Ⓚ	中		
バックエアキック	大ジャンプ中⇦Ⓚ	中		
ジャンプハンマー	大ジャンプ中Ⓟ	中		
ランニングストレート	走り中Ⓟ	中		
ランニングニー	走り中Ⓚ	中		
スライダードリフト	走り中⇩Ⓚ	下	下	
ランニングタックル	走り中Ⓟ＋Ⓖ	中	上	
ターンビート	背を向けた状態からⓅ	中		エルボーからの連係に派生
ターンエルボー	背を向けた状態から⇩Ⓟ	下		
ターンキック	背を向けた状態からⓀ	中		
ターンニー	背を向けた状態からⓀⓀ	中・中		
ロースピンキックターン	背を向けた状態から⇩Ⓚ	下		
ターンソバット	背を向けた状態から⇧Ⓚ	中		
ツイストスタンプ	敵ダウン中⇩Ⓚ	ダウン攻撃		
ダブルツイストスタンプ	敵ダウン中⇩ⓀⓀ	ダウン攻撃		
スタンピングバックロール	敵ダウン中⇩ⓀⓀⓀ	ダウン攻撃		
セントーン	敵ダウン中⇧Ⓟ	ダウン攻撃		

※コマンドはいずれもキャラクターが1P側にいる場合のものを掲載しています。
※技表の攻撃判定の欄に“特殊中段”とあるものは立ち／しゃがみガードともにできる判定です。
※アーマー破壊の欄の“上”、“下”は各々上段アーマー破壊技、下段アーマー破壊技を示します。

CHARLIE チャーリー

WINNER

1Pカラー　2Pカラー

マーラー、エミといった他の新キャラクターの人気に埋もれ気味の彼だが、奥に秘めた強さは計りしれないものがある……。BMXによる妙技の数々に大きな可能性を見た！

Aから、チャーリー・プレイヤーへ

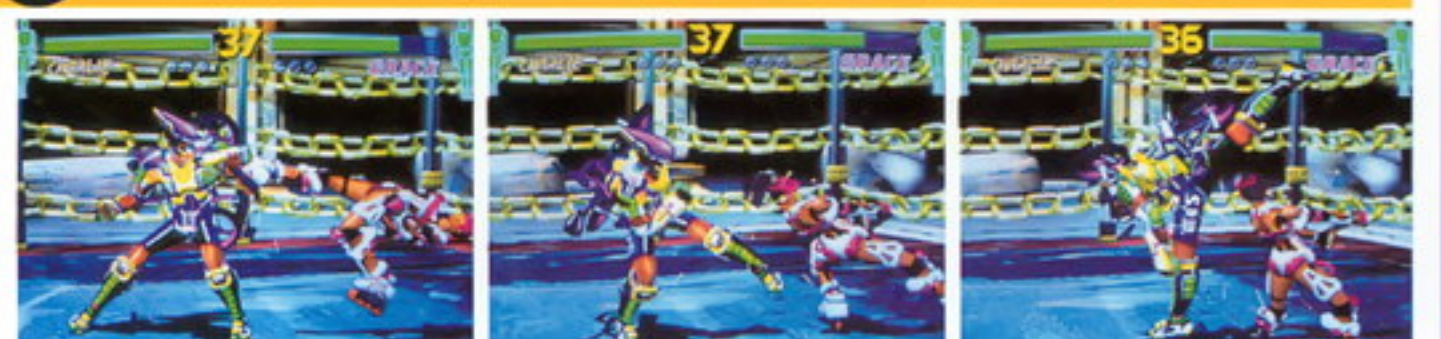
通称“自転車ガード”と呼ばれるカブースを巧み使うことが、BMXを多彩に操るキーですね。立ちからの普通の技も割と強いのが揃っているのでうまく活用してください（片桐）。

美しさと強さの融合がここに！

COMBINATION コンビネーション

PICK 1 UP ダブルエルボー〜投げ技

ダブルエルボーはヒットしても実際は不利だが、ダブルエルボー・ニーへつなぐことで敵の立ちパンチすらつぶせるので実戦レベルでは優位。くらった相手が反撃やしゃがみガードする場合は前述のニーへ。立ちガードなら投げ技を狙うか、バーホップへつないでライドに移行だ。

PICK 2 UP グルーブエルボー〜ビート・ロー・ハイ

上段判定でリーチもそこそこと一見使いづらそうなグルーブエルボーだが、ヒットすればビート・ロー・ハイやファンキー・ニーによる追加ダメージを望めることを考えると悪くはない性能。12フレームと早い発生を生かして、上中段G＆Aをガードした後の反撃技などとして使おう。

PICK 3 UP カブース〜カブース・アタック

BMXライド状態になったらテイルホップやスリーシックスティー、バーリー、ペグウイリーなどで攻撃したいところだが、まず相手は早い技でライドをつぶそうと出るので、それをカブースで回避することも重要。カブース中は投げ技を回避、上中段攻撃をガードする特性があるのだ。

PICK 4 UP ペグウイリー〜テイルホップ

ペグウイリーがカウンターで決まると敵がうずくまるため、様々な技を入れられる。中でもテイルホップによる追撃は相手が地上受け身しかとれないうえ、チャーリー側のライド状態が持続するためその後を展開しやすいと優秀。さらにテイルホップorバーリーの2択などを迫ろう。

RAXEL ラクセル

WINNER

1Pカラー　2Pカラー

素早い攻撃を可能とするコンビネーションと、中間距離を制するギター技。己の肉体と愛用のギターが生む変幻自在の攻めで、勝利をもぎ取れ！“バトルロッカー”の名を錆つかせるな!!

Aから、ラクセル・プレイヤーへ

素早い攻撃で敵のアーマー耐久値を削り、早い段階でアーマーを壊して強力なコンボを決められるのが強みですね。またギター技の追加で中距離戦も得意になりました（片桐）。

テクニカルな攻めで他を圧倒せよ！

COMBINATION コンビネーション

PICK UP 1 ライトスピン〜ジャブハイキックキャンセル〜投げ技

ディレイをかけてライトスルーへつなげられるため、ライトスピンのあとは実質的に有利。相手が適当に反撃してくるならジャブやジャブハイキックキャンセル、シットジャブから上段投げや中段攻撃につなごう。ライトスルーを待って立ちガードするようなら直接投げ技で対応だ。

PICK UP 2 シットジャブ〜ロガロ・アクセル

ロガロ・アクセルは極端に低い姿勢をとりながらギターを振り払うため、敵のいろいろな攻撃をかいくぐりつつ決めることができる。シットジャブをくらった相手が、ロガロ・アクセルを警戒してとりあえず様子見するようになったら、ライトハンドなどを活用して押していこう。

PICK UP 3 デススピンアッパー〜デススピンローラー

デススピンアッパーで浮いた相手をデススピンローラーで追い打ち。デススピンローラーは近距離であれば1発目をガードされても2、3発目がヒットする仕組みなので（ガード硬直に左右されるが）、敵が素早く下段受け身から立ちガードに移行しても状況次第でヒットを望める。

PICK UP 4 プログレッシブ・ノイズ〜ダブルアッパー〜スピン・スタッブ

新3段投げコンボだが、まず投げ抜けされるのでプログレッシブ・ノイズで止めて、ダブルアッパー〜スピン・スタッブorスカイスクリーマーなどで追撃するといい。ただし、エミには振り向きG&Aで楽に反撃、トキオなどにはバク転でアッパーの1発目をかわされるので注意。

技名	コマンド	攻撃判定	アーマー破壊	備考
ジャブ	Ⓟ	上		
ライトスピン	ⓅⓅ	上・上		
ジャブハイキック	ⓅⓀ	上・上		Ⓖキャンセル可能
ライトスルー	ⓅⓅⓅ	上・上・中		
ルックス・ザット・キル	ⓅⓅⓀ	上・上・中	上	上中段G&A
エルボーカット	⇨Ⓟ	中		
ナックルブラッククロウ	⇨ⓅⓅ	中・中		
ライトハンド	⇨ⓅⓅⓅ	中・中・中		
ナックルクロウキック	⇨ⓅⓀ	中・中		
ナックルシャーク	⇨ⓅⓀⓅ	中・中・上		
シャーク・フレンジー	⇨ⓅⓀⓅ⇨Ⓚ＋Ⓖ	中・中・上・上		
シャーク・フレンジー・ロー	⇨ⓅⓀⓅ⇩Ⓚ＋Ⓖ	中・中・上・下		
アッパー	⬂Ⓟ	中		
ダブルアッパー	⬂ⓅⓅ	中・中		
シットジャブ	⇩Ⓟ	特殊中		
ライトニングアッパー	⇦Ⓟ	中	上	上中段G&A
デススピンアッパー	⇨⇩⬂Ⓟ	中		
デススピンアッパー→ギタートラスト	⇨⇩⬂Ⓟ⇨⇨Ⓟ	中・中	上	
スタンディングアッパー	立ち途中Ⓟ	中		
ハイキック	Ⓚ	上		Ⓖキャンセル可能
バックオフ・キック	➡Ⓚ	上		Ⓖキャンセル可能
バックオフ・ディッチ	ⓀⓀ	上・上		
バックオフ・ディッチ＋	ⓀⓀⓀ	上・上・中		
キックアウェイ	⇨Ⓚ	中		Ⓖキャンセル可能
ミドルキック	⬂Ⓚ	中		
モーター・クルー	⬂ⓀⓅ	中・上		
ロースピンコンボ	⬂ⓀⓅ⇨Ⓚ＋Ⓖ	中・上・上		
デススピンコンボ	⬂ⓀⓅ⇩Ⓚ＋Ⓖ	中・上・下		
ローサイドキック	⇩Ⓚ	下		
ブロック・ブレイク	⬃Ⓚ	下	下	下段G&A
ブロックバスター	⇦Ⓚ	中	上	上中段G&A
スピン・スタッブ	⇧Ⓚ	中		
サマーソルトキック	⬁Ⓚ	中		
スタンディングハイキック	立ち途中Ⓚ	中		
スライサー	Ⓟ＋Ⓚ	中		
スイープ	⬂Ⓟ＋Ⓚ	中		
スイープ→フライングV	⬂Ⓟ＋ⓀⓅ	中・中		
クリムゾン	⇩Ⓟ＋Ⓚ	中		
クリムゾン・デス	⇩Ⓟ＋ⓀⓅ	中・中		
ダブルクリムゾン・ディッグ	⇩Ⓟ＋ⓀⓅ⇩Ⓟ	中・中・下		
オルタネイトキック	⇩Ⓟ＋ⓀⓀ	中・中		
オルタネイトスイーパー	⇩Ⓟ＋ⓀⓀⓅ	中・中・中		
オルタネイトストローク	⇩Ⓟ＋ⓀⓀⓀ	中・中・下		
オルタネイトスティック	⇩Ⓟ＋ⓀⓀⓅ＋Ⓚ	中・中・中		
オルタネイトスティンガー	⇩Ⓟ＋ⓀⓀⓅ＋ⓀⓅ＋Ⓚ	中・中・中・中		
クリムゾン・アウェイ	⇩Ⓟ＋Ⓚ⇩＋Ⓚ	中・中		
ハーモニクスポイント	壁背後⇧Ⓟ＋Ⓚ	中		
ギタートラスト	⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ	中	上	
ロガロ・アクセル	⬂⬂Ⓟ＋Ⓚ	下		
ブリング・オフ	⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ	中		
スカイスクリマー	Ⓚ＋Ⓖ	中		
デススピンキック	⇨Ⓚ＋Ⓖ	上	上	
デススピンキック→ジャブ	⇨Ⓚ＋ⒼⓅ	上・上		
デススピンキック→ライトスピン	⇨Ⓚ＋ⒼⓅⓅ	上・上・中		
デススピンキック→ライトスルー	⇨Ⓚ＋ⒼⓅⓅⓅ	上・上・中・中		
デススピン・スラッシュ	⇨Ⓚ＋Ⓖ⇩⬂⇨Ⓚ	上・上	上	
デススピン・ローラー	⇨Ⓚ＋Ⓖ⇩⬂⇨Ⓚ⇦⬃⇩⬂⇨Ⓚ	上・上・上	上	
スライディングキック	⇩Ⓚ＋Ⓖ	下		
バルカン・デス・グリップ	⇩Ⓚ＋Ⓖヒット後Ⓟ＋Ⓖ	下→投げ		投げ抜け不可能
フラップジャック	⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	特殊移動		
フラップジャック・アタック	⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ⇧Ⓟ	中		
マグ・ネック	敵の右側面近くⓅ＋Ⓖ	投げ		⇨Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
スタイラス・バックボーン	敵の左側面近くⓅ＋Ⓖ	投げ		⇦Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
ウォールスロー	敵近くⓅ＋Ⓖ	投げ		Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
デスキャノン	敵近く⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ	投げ		⇨Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
デンジャラスノイズ	敵近く⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ	投げ		⇨Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
パラシュートフレア	敵近く⬂⇦Ⓟ＋Ⓖ	投げ		⇦Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
ブラックカラー	敵近く⇨⬃Ⓟ＋Ⓖ	投げ		⬃Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
デトロイトロックダウン	敵近く⇧⇩Ⓟ＋Ⓖ	投げ		⇩Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
カスケード・クラック	敵近くしゃがみ⬂⬂Ⓟ＋Ⓖ	投げ		投げ抜け不可能
スケープゴート・ハンギング	敵近く壁正面Ⓟ＋Ⓖ	投げ		Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
スケープゴート・ベリエル	敵近く壁正面Ⓟ＋ⒼⓅ＋Ⓖ	投げ		投げ抜け不可能
チョーキング・ハンマー	敵近く壁正面Ⓟ＋Ⓖ⇨Ⓟ＋Ⓖ	投げ		投げ抜け不可能
タグハンドウォールクラッシュ	敵近く壁背面Ⓟ＋Ⓖ	投げ		Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
プログレッシブ・ノイズ	敵近く⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ＋Ⓖ	投げ		⇨Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
ブルースカイ・バレット	敵近く⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ＋Ⓖ⇧⇩Ⓟ＋Ⓖ	投げ		⇩Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
ローリングストーン	敵近く⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ＋Ⓖ⇧⇩Ⓟ＋Ⓖ⇨Ⓟ＋Ⓖ	投げ		⇨Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け
デスドロップ	敵背後近くⓅ＋Ⓖ	投げ		投げ抜け不可能
ハンマリング	⇧Ⓟ	中		
ハンマリング・オン	⇧ⓅⓅ	中・中		
ハンマリング	⬆Ⓟ	中		
ハンマリング・オン	⬆ⓅⓅ	中・中		
ジョンプトー	⬆Ⓚ	中		
ホッピングキック	小ジャンプ中Ⓚ	中		
レッグキラー	小ジャンプ中⇩Ⓚ	下		
エアーローリングソバット	大ジャンプ中Ⓚ	空中		
フレアトー	大ジャンプ着地際Ⓚ	上		
フレアキック	大ジャンプ着地際⇩Ⓚ	中		
エアダイブ	大ジャンプ中⇩Ⓚ	空中		
フロントエアキック	大ジャンプ中⇨Ⓚ	中		
バックエアキック	大ジャンプ中⇦Ⓚ	中		
ワンハンド	大ジャンプ中Ⓟ	中		
ランニングストレート	走り中Ⓟ	中		
ランニングニー	走り中Ⓚ	中		
スライディングキック	走り中⇩Ⓚ	下	下	
ランニングジャンプキック	走り中⬀Ⓚ	中		
ランニングタックル	走り中Ⓟ＋Ⓖ	中	上	
ターンパンチ	背を向けた状態からⓅ	上		ジャブへ派生する
ローターンパンチ	背を向けた状態から⇩Ⓟ	下		
ターンキック	背を向けた状態からⓀ	上		
ロースピンキックターン	背を向けた状態から⇩Ⓚ	下		
ターンソバット	背を向けた状態から⇧Ⓚ	中		
ギタークラッシュ	敵ダウン中⇩Ⓟ	ダウン攻撃		
グレイブポスト	敵ダウン中⇩⇩Ⓟ	ダウン攻撃		
スピットキック	敵ダウン中⇩Ⓚ	ダウン攻撃		
フライングタスク	敵ダウン中⇧Ⓟ	ダウン攻撃		
ラクセルフラッシュ	⇨⇦⇨⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中		アーマー脱衣

ONE POINT ダブルクリムゾン・ディッグについて

ダブルクリムゾン・ディッグは発生こそ遅いものの、2発目が防御されても3発目が確実に決まるといった特性を持つ。“削り”として相手の起き上がりなどを狙おう。ただし、テックガードなどには注意すること。

※コマンドはいずれもキャラクターが1P側にいる場合のものを掲載しています。
※技表の攻撃判定の欄に“特殊中段”とあるものは立ち／しゃがみガードともにできる判定です。
※アーマー破壊の欄の“上”、“下”は各々上段アーマー破壊技、下段アーマー破壊技を示します。

BAHN

WINNER

1Pカラー　2Pカラー

連係に乏しい点は相変わらずだが、彼を象徴する豪快な単打の数々がさらにキレを増し進化を遂げた。強力なオリジナルコンビネーションを築き上げ、王者の座を死守せよ！

AM2から、バン・プレイヤーへ

打撃で多少強引に押しつつG&Aやテックガード、根性肘などで相手の反撃をつぶすといった戦法が効果的ですね。「押して押して引きながら攻める」といった感じで（片桐）。

技名	コマンド	攻撃判定	アーマー破壊	備考
拳骨（げんこつ）	Ⓟ	上		
鉄肘（てつヒジ）	⇨Ⓟ	中		
超衆賭羅斗（スーパーストレート）	➡Ⓟor⇩⬊⇨Ⓟ	上	上	
鋼肘（はがねヒジ）	⇨⇨Ⓟ	中		
肘根苦（ヒジコンボ）	⇨⇨Ⓟ⇨Ⓟ	中・中		
肘鉄山（ヒジてつざん）	⇨⇨Ⓟ⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中・中	上	
座拳骨（ざげんこつ）	⇩Ⓟ	特殊中		
拳華火（こぶしはなび）	⬊Ⓟ	中		
肘鉄砲（ひじてっぽう）	⇦Ⓟ	中	上	上中段G&A
武露津苦仁義（ブロックじんぎ）	⬉Ⓟ	下	下	下段G&A
仁義撃闘破（じんぎげきとうは）	⬋⬊Ⓟ	下	下	
根性肘（こんじょうヒジ）	⇦⇨Ⓟ	中		
怒羅魂圧破（ドラゴンアッパー）	⇨⇩⬊Ⓟ	中		
蛇武流怒羅魂圧破（ダブルドラゴンアッパー）	⇨⇩⬊Ⓟ⇨⇩⬊Ⓟ	中・中		
烈甲破弾（れっこうはだん）	⇦⇩⬉Ⓟ	中		上中段G&A
烈火甲破弾（れっかこうはだん）	⇦⇩⬉ⓅⓅ	中	上	上中段G&A
烈風甲破弾（れっぷうこうはだん）	⇦⇩⬉Ⓟ⇨⇩⬊Ⓟ	中・上	上	上中段G&A
拳華火（こぶしはなび）	しゃがみ状態⬊Ⓟ	中		
乾立圧破（スタンディングアッパー）	立ち途中Ⓟ	中		
超仏苦（スーパーフック）	Ⓟ+Ⓚ	中	上	Ⓖキャンセル可能
不壊韻砥仁義（フェイントじんぎ）	Ⓟ+ⓀⒼⓅ	下		
不壊韻砥鬼苦（フェイントキック）	Ⓟ+ⓀⒼⓀ	中		
裏肘（うらヒジ）	⇦Ⓟ+Ⓚ	上		
鳩尾突（みぞおちづき）	⇨Ⓟ+Ⓚ	中		
肩竜狗留（ショルダータックル）	⬊Ⓟ+Ⓚ	中		
浪淋愚肘（ローリングニー）	⬉Ⓟ+Ⓚ	中		
裏肘衆賭麗斗（うらヒジストレート）	⬉Ⓟ+ⓀⓅ	中・中		
弔般（ちょうばん）	⇩Ⓟ+Ⓚ	中		
龕灯返（がんどうがえし）	⇩Ⓟ+ⓀⓅ	中・中		
鉄山靠（てつざんこう）	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中	上	
真・鉄山靠（しんてつざんこう）	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	上	
足蹴（あしげ）	Ⓚ	上		Ⓖキャンセル可能
足蹴（あしげ）	➡Ⓚ	上		Ⓖキャンセル可能
厄挫鬼苦（ヤクザキック）	⬊Ⓚ	中		Ⓖキャンセル可能
下足蹴（したあしげ）	⇩Ⓚ	下		Ⓖキャンセル可能
速攻足蹴（そっこうあしげ）	⇨⇨Ⓚ	上		Ⓖキャンセル可能
傍蹴（かたわらげり）	Ⓚ+Ⓖ	中		
愚麗賭華音（グレートキャノン）	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中		スーパーK.O.技
瓦砕（かわらくだき）	敵の左側面近くⓅ+Ⓖ	投げ		⇦Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
癪突（しゃくづき）	敵の右側面近くⓅ+Ⓖ	投げ		⇨Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
壁投（かべなげ）	敵近くⓅ+Ⓖ	投げ		Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
刹那落（せつなおとし）	敵近くⓅ+Ⓖ⇦⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ		⇦Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
激弔般（げきチョーバン）	敵近く⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ		⇨Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
真空投（しんくうなげ）	敵近く⬉Ⓟ+Ⓖ	投げ		⬉Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
倒（たおし）	敵近く⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ		⇦Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
豪放磊落（ごうほうらいらく）	敵近く⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ		⇨Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
巖砕（いわくだき）	敵近くしゃがみ⬊⬊Ⓟ+Ⓖ	投げ		投げ抜け不可能
激弔版（げきチョーバン）	敵近く壁正面⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ		⇨Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
卸金（おろしがね）	敵近く壁正面Ⓟ+Ⓖ	投げ		Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
手愚般怒壁砕（タグハンドウォールクラッシュ）	敵近く壁背面Ⓟ+Ⓖ	投げ		Ⓟ+Ⓖで投げ抜け
骨盤割（こつばんわり）	敵背後近くⓅ+Ⓖ	投げ		投げ抜け不可能
捺苦留般魔（ナックルハンマー）	⇧Ⓟ	中		
浪淋愚素罰徒（ローリングソバット）	⇧Ⓚ	中		
浪淋愚素罰徒（ローリングソバット）	⬈Ⓚ	中		
捺苦留般魔（ナックルハンマー）	⬆Ⓟ	中		
蹴爪先（ジャンプトー）	⬆Ⓚ	中		
蹴爪先鬼苦（ジャンプトーキック）	小ジャンプ中Ⓚ	中		
狼喝斗鬼苦（ローカットキック）	小ジャンプ中⇩Ⓚ	下		
空浪淋愚素罰徒（エアローリングソバット）	大ジャンプ中Ⓚ	空中		
浮麗亞爪先（フレアトー）	大ジャンプ着地際Ⓚ	上		
鋭亞醍舞（エアダイブ）	大ジャンプ着地際⇩Ⓚ	中		
舞降足鬼苦（フレアキック）	大ジャンプ中⇩Ⓚ	空中		
前鋭亞鬼苦（フロントエアキック）	大ジャンプ中⇨Ⓚ	中		
後鋭亞鬼苦（バックエアキック）	大ジャンプ中⇦Ⓚ	中		
捺苦留般魔（ナックルハンマー）	大ジャンプ中Ⓟ	中		
疾走衆賭麗斗（ランニングストレート）	走り中Ⓟ	中		
疾走膝（ランニングニー）	走り中Ⓚ	中		
滑込鬼苦（スライディングキック）	走り中⇩Ⓚ	下	下	
疾走竜狗留（ランニングタックル）	走り中Ⓟ+Ⓖ	中	上	
奪首鉄山（ダッシュてつざん）	走り中Ⓟ+Ⓚ	中	上	
疾走飛鬼苦（ランニングジャンプキック）	走り中⬈Ⓚ	中		
踵返捺苦流（ターンナックル）	背を向けた状態からⓅ	上		
下踵返番治（ローターンパンチ）	背を向けた状態から⇩Ⓟ	下		
踵返鬼苦（ターンロールキック）	背を向けた状態からⓀ	上		
下回転鬼苦踵返（ターンロースピンキック）	背を向けた状態から⇩Ⓚ	下		
踵返素罰徒（ターンソバット）	背を向けた状態から⇧Ⓚ	中		
止（とどめ）	敵ダウン中⇩Ⓟ	ダウン攻撃		
引導（いんどう）	敵ダウン中⇩ⓅⓅ	ダウン攻撃		
対慢足蹴（たいまんキック）	敵ダウン中⇩Ⓚ	ダウン攻撃		
特攻（とっこう）	敵ダウン中⇧Ⓟ	ダウン攻撃		
バンフラッシュ	⇦⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中		アーマー脱衣

ONE POINT

刹那落の入力受け付けはシビア

剃那落の入力タイミングが大きく変わっているので注意。前作ではⓅ+Ⓖを入力してから気持ち間をあけて⇦⇦Ⓟ+Ⓖといった具合だったが、今作ではかなり素早く入力を行わないと出ない。1つのコマンド投げとして入力する感覚で行おう。しかしコマンドが成功しても投げ抜けされる恐れがあるうえ、ダメージもそこそこ報われない部分が多々……。

ONE POINT

根性肘に注目！

前作からの継承技で、最も パワーアップしたと思われるのが根性肘。大きく軸をずらしつつ身を引くため、ありとあらゆる技をかわしながら攻撃できるのだ。拳華火、鉄肘といった比較的硬直の短い技のフォローに使っていくといいだろう。下手にG&Aを使うより効果的なはず。

適当に仕込んでおくだけで強い。対戦相手に嫌がられること間違いなし。

ONE POINT

Gキャンセルを使って相手をだます

右上にあるコンビネーションの欄で挙げた超仏苦をはじめ、足蹴に厄挫鬼苦、速攻足蹴、下足蹴と、今作のバンはキャンセル技も豊富になっている。特筆すべきは後者2つ。速攻足蹴は相手に届いた瞬間にⒼを入力することで技の硬直時間を極端に短縮することが可能なので、コンボのつなぎ目などに使うといい。下足蹴キャンセルは、主に相手の起き上がりに。比較的大きいモーションをとりながら前進するため、相手のしゃがみガードを誘いやすく、そこから巌砕や拳華火といったもので奇襲をかけることができる。ただし逆に読まれて下足蹴キャンセル中に下段投げをくらったりしないように。多用および過信は禁物だ。

※コマンドはいずれもキャラクターが1P側にいる場合のものを掲載しています。
※技表の攻撃判定の欄に"特殊中段"とあるものは立ち／しゃがみガードともにできる判定です。
※アーマー破壊の欄の"上"、"下"は各々上段アーマー破壊技、下段アーマー破壊技を示します。

巨大な拳が単打の恐怖を物語る！

COMBINATION コンビネーション

PICK 1 UP 座拳骨～拳華火

しゃがみ状態からの拳華火の発生が11フレームと極度に早いため、座拳骨がヒットしていれば上中段G&A以外の反撃にはほとんど負けることはないはず。地味ながら強力な連係だ。座拳骨からの拳華火を読んで立ちガードへ移行する敵には上段投げか、仁義激闘破に切り替えよう。

PICK 2 UP 鉄肘～鉄肘～投げ技

今作から鉄肘でダウンを奪えなくなったが、代わりにヒットすれば若干先に動けるように変化したので、再度鉄肘でプレッシャーをかける、もしくはそれを待って立ちガードする相手に上段投げを決めるといった選択肢が有効だ。また、思い切って鉄肘以外の中段攻撃を出すのも手。

PICK 3 UP 超仏苦キャンセル～中段攻撃

超仏苦キャンセルで敵を騙したあとは不壊韻砥仁義、上段投げ、肩竜狗留などの中段攻撃といった選択肢を仕掛けるのが常套手段（不壊韻砥鬼苦はしゃがみガード外し技なので使う必要なし）。写真では鳩尾突を決めているが、この技の後は壁際なら弔般、それ以外なら傍蹴などが入るぞ。

PICK 4 UP 浪淋愚肘～鉄肘～弔般

浪淋愚肘をくらってよろけた相手に素早く鉄肘を決めてうずくまらせたあと、弔般でバウンドを誘発する。バウンド後は壁際なら速攻足蹴キャンセル～肘鉄山、壁際以外なら疾走膝で追撃可。浪淋愚肘のよろけを回復して鉄肘を立ちガードしようとする相手には、上段投げで対応しよう。

VIRTUA STRIKER 2 VERSION '98

一足早く、フランスへ行こう!!

●セガ
●アーケード
●5月下旬稼働予定
●MODEL3 基板

踏みしめたボールの先にあるものは栄光か、それとも・・・

AM2研スタッフ直撃インタビュー第4弾!!

「バーチャストライカー2バージョン'98」ディレクター

三船敏氏に直撃!!

新世代機への移植の可能性は?

W杯開幕を間近に控えた今、ついに登場する「バーチャストライカー2バージョン'98」。今回は、「バージョン'98」での変更点や対戦ポイント、新世代機への移植の可能性などをプロデューサーの三船氏に直撃! 5/30に開催されるW杯チケットを賭けた大会の必勝テクとは!?

日本を使うプレイヤーが多いという本作。今回の日本は平均的な実力はあるが、個人技は弱い?

「バーチャストライカー2バージョン'98」ディレクター 三船敏氏

ドリームキャストへの移植もまんざらではない? 三船氏の注目発言は期待できそう。

——いよいよ登場する「バーチャストライカー2 バージョン'98」。まずはこの最新作を作るきっかけはどんな感じだったんですか?

三船■当初のきっかけはW杯ですよね。これに合わせて何かやりたいなというのは前々からありましたから。それとリリースされてから1年も経ったら、何かやりたいというのもありましたので。で、「2」では僕がプログラマーとして参加できなかったので、カンを取り戻すのも兼ねて、ちょっといじり始めたんですね。今回は、試しに「2」ではできなかった部分に手を入れてみたんですが、そうしたら、大改造にまで発展してしまって……、もう大変でしたね(笑)。

もともと「バーチャストライカー」というゲームは、みなさんからよく誤解されているんですけど、目指したものはリアルなサッカーシミュレーションではないんです。ボールに群がる子供のサッカーから、プロのサッカーまで、同じゲームの中で表現したかったんです。そうでないと、サッカーを知らない人は遊べないゲームになってしまうので。実際本気で"リアルなサッカーシミュレーション"を作ってもいいんですけど、それは例えば25分間ずっとプレイして、1点も入らないゲームとかになってしまうんです(笑)。これはこれで、開発中にそんなバージョンを作ってスタッフどうしで熱中してプレイしていたりするんですけど(笑)。

——今回は、W杯出場国にチームが変更されたり、細かいところでいろいろ変わっているようですが? 具体的に教えてください。

三船■予選で負けちゃった国はごめんなさいって感じですね。あとはフォーメーションが増えています。それと今回は、最初にフォーメーションが2つから選べるようになっているんですね。これは本当にゲームの展開を大きく左右しますから、ちゃ

「今回は"移植してもいいかな"って感じてます」

最新作はW杯出場国が集結&ココが違う!!

バーチャストライカー2 バージョン'98 ココをCHECK!

一度プレイしてみるとすぐに大きな進化を実感できる最新作。ポイントとなる変更点やプレイ上の注意をチェックするぞ。

CHECK Point ゴールラッシュ時に試合結果を表示

毎回、試合が終わるたびに勝者チームのゴールシーンがリプレイされるゴールラッシュ。ここでは、新たにその試合の詳細結果が表示されるようになった。表示される内容は、得点、得点を決めたタイム、フリーキックの数、コーナーキックの数、シュート数、そして試合を通してのボールの支配率などだ。勝った試合のリプレイに酔いしれながら、データも確認できるのだ。

ココが新しい!CHECK!!

見慣れたゴールラッシュのシーンだが、右上に表示される数値で、試合内容を振り返り、自分のプレイも確認できる。ちなみに、ベストゴールを出すと、その試合のゴールラッシュのリプレイは、すべてレインボー表示になるぞ!

CHECK Point キーパーのパスが自由に

「今回、実は最も進化した部分では?」と三船氏が語るように、この最新作ではキーパーの頭がいいのだ。前作はボールをキャッチしたあと、キックしかできなかったが、今回はキック、オーバースロー、アンダースローの3つから選択可能に。使いこなせ!

前作「ストライカー2」にはなかった表示が、画面の右下に表示されているのがわかるよね。

パントキック
パントキックは従来通り、大きく前方に蹴り出す。

オーバースロー
キックより飛距離が短いが的確に味方にパス。

アンダースロー
素早い試合を展開したい時にはアンダースローで。

んと選んで戦わないと大きく差が付いてしまうとかもしれませんよ。

――あと、今回はキーパーがかなり賢くなっているようなんですが?

三船■そうですね(笑)。基本的に以前よりは、ちゃんとプレイヤーの味方をしてくれることが多くなっていると思います。うわー、もうダメだーってあきらめたら、キーパーが1人で止めてくれたりとか(笑)。じつはあのいろんなモーション自体は、前の時にもうすでに入っていたんですが、最終的にそれを実用するまでにいたらなかったんですね。ヘタすると、今回の「バージョン'98」で最も進化した部分が、このキーパーなのかもしれません。そのへんは実際にプレイしてもらえると、実感していただけると思いますよ。

――今回は、三船さんがプログラマーに復帰されたということですが、そうすると前作で好評だった"隠しキャラ"とかはいかがです? ご自身で作られたりしましたか?

三船■本当は、僕自身でやりたかったんですが、きっと誰かやっていると思いますよ(笑)。あと、"隠し"なんだけど、全然隠されてない要素もありますしね。こちらは今回、よりスリリングなことになっているので、お楽しみに(笑)。

――ところで、これはぜひ聞きたかったことなんですが、セガの家庭用ゲーム機にも新世代の流れが見えてきているようです。セガサターンでは、ずっと移植希望が高かったものの、結局移植は実現しなかった「バーチャストライカー」。さて、新機種ドリームキャストに、移植される可能性というのはいかがでしょう?

三船■うーん、そうですねぇ。できるできないといったら、スペック的には移植はできると思いますよ。ただ、できるできないと、やるかやらないかは、また別の話なんですけど(笑)。ですから、個人的な心情を言えば、「移植してもいいかなー」という気は結構あるんですよ。なぜかというと、さっきの話に出た、長時間モードを付けて、バランスさえ変えてしまえば、25分1本勝負でやって、時間を忘れるほど熱中した対戦がこのゲームはできるのがわかりましたから。要するに、アーケードでの稼働を抜きにしてしまっても、それは全然退屈なゲームじゃないし、時間を忘れて遊べる面白さはあるんですね。今までは、家庭用ゲームは家庭用、アーケードはアーケードで作りが違うモノだと思っていたんですが、今回はちょっと気持ち的には"やってもいいかなー"程度には上がってきてますよ。とりあえず、「バージョン'98」は、かなり面白いので、みなさん楽しんでくださいね。

そして、いよいよ明日5月30日(土)キックオフ!

優勝賞品はフランスW杯ツアー SEGA VIRTUA STRIKERS COP '98

明日5月30日、「日本VSアルゼンチン」という日本のサッカー史に残る試合のチケットを優勝賞品にした「セガ バーチャストライカーズカップ'98」が開催される。場所は、新宿ステーションスクエア(新宿アルタ前)で、13:00から受付を開始。参加資格は、フランスでの観戦が可能な人だ。今回はこの大会に向けて三船氏に「バージョン'98」での対戦ポイントを伝授してもらった。これを読んで優勝を狙おう!

三船氏に聞く、フランスへの道 対戦ポイントアドバイス

Point 1 戦術選択が結構カギになりますよ

「大会は一発勝負ですから、その日すぐに役立つのが、1点取ったら"ディフェンシブ"(笑)。大会でも使う、この「バージョン'98」は、戦術切り替えが実際のプレイでも大きく影響してきます。常に"オフェンシブ"だと、かなり危険です。残り時間をみて判断しましょう」

Point 2 レバー操作を工夫しましょう

「みなさんのプレイを見ていて気づくのが、意外とみんな前方向の3つの方向しかレバーを入れてないんですね。これじゃあ「バージョン'98」は通用しません。偶然ゴールできるかもしれませんが、全然攻めが単調です。バックパスや横パスを有効に使いましょう」

Point 3 今回は個人技よりも組織力です

「どの国を選ぶか?という選択ですが、今回は特別に国ごとに格差が大きいわけではありません。まあ、抜かれたときに追いつける追いつけないといった個人能力の差はありますが、重要なのは組織力です。常にキープ率を高くして、相手にプレッシャーを与えましょう」

SEGA AM R&D分室 OFFICIAL FLAT OUT!

LAP. 12

今回は「セガラリー２」マシンガイド第２弾ということで、三菱ランサーエボリューションⅤをお送りする。また、今回は特別に自らランサーでラリー活動をされている片岡良宏氏にもお話をうかがったので、そちらも必見だ。

SEGA RALLY 2 MACHINE GUIDE PART2

MITSUBISHI LANCER EvolutionⅤ ミツビシ・ランサー エボリューションⅤ

進化し続けるスーパーウェポン「ランサー」

ランサーの歴史は三菱ラリー参戦の歴史

様々な噂が先行する中、今年のカタルニア・ラリーでようやくWRCデビューを飾ったランサーエボリューションⅤ。最強とも言われたエボⅣから改良を加え、まさにグループA最強スペックを手にしたランサー。特にワイドトレッド化というこれまでのランサーの弱点を克服する大きな変更点は、ターマックはもちろん、グラベルでも非常に高い安定性と操作性を実現している。

また、数値的にはエボⅣと大きな差はないものの、エンジン廻りのパワーアップも特筆すべき要素であり、ピックアップ、レスポンス共に大幅に向上しているという。

今年、このエボⅤをドライブするのは一昨年、そして昨年と２年連続ドライバーズタイトルを手中に納めたトミ・マキネンと若手ドライバー、リチャード・バーンズの２人。今年の三菱の出足はまずまず好調で、第２戦のスウェディッシュ・ラリーではマキネンが、第３戦のサファリ・ラリーではバーンズがそれぞれ優勝を飾っている。そういった"速さ"はあるものの、メイクス部門をスバルに３年連続明け渡した形になる三菱。満を持してのエボⅤデビュー戦となったカタロニアラリーも優勝には至らなかった。それでも３位マキネン、４位バーンズと３・４位に並び、デビュー戦としてはまずまずの成績を納めた。

「三菱の運命はエボⅤが握っている」ともいわれる、このスーパーウェポン、ランサーエボリューションⅤ。エボⅠから最新のⅤへと着々と進化し続け、また確実に速く、そして強くなってきた。しかし、まだ三菱をメイクスチャンピオンに導くまでには至っていないのが現実である。今、三菱が目指すのはメイクス部門でタイトルを取ること。そして、そのカギを握るのはバーンズの活躍にかかっているのだ。

WRCと三菱の歩みを振り返ってみると、そもそも三菱が初めてインターナショナルラリーに挑んだのが、1967年、コルト100Fを投入したサザンクロス・ラリーになる。実に31年前、その年から三菱のラリーヒストリーは始まった。その三菱がWRCに初めてワークス参戦したのが'74年のサファリ・ラリー。マシンはジョギンダ・シンらがドライブするランサーGSRで、それから'77年の石油危機によるラリー参戦休止まではサファリ・ラリーで活躍し、その間、'74年、'76年には優勝を飾るなどの活躍を見せた。そして、しばしの休息を経て'81年、ランサーEX

 取材協力：(株)タスカ・エンジニアリング・写真提供：小林直樹

ラリードライバー片岡良宏氏に聞く～
ランサーとラリーの魅力

自らランサーでアジアパシフィックラリーを戦う片岡氏に、エボⅤとラリーの魅力について語ってもらった。

──片岡さんは今までランサーでラリーを戦ってこられてきたわけですが、ランサーをどのようにご覧になりますか？
片岡　そうですね。エボリューションはⅠから見てきていますが、最初はファミリーカーに４WD＋ハイパワーエンジンを無理やり乗せたイメージだったんですが、その名の通り徐々に進化してきてますよね。前のバージョンで気になった部分がよくなって、パワーも今では280馬力、トルクも38kgまでありますし。でも、やっぱりドライバーって欲がつきないんです。もっとこうしたい、もっとパワーがほしいと思ってしまうんですよね。でもエボⅤは本当に乗りやすくなってますよ。乗り味がマイルドですし、安全装備も充実してますから。WRCや国内ラリーではエボⅤがデビューしてますが、私のほうは、もうしばらくエボⅢに乗る予定です。
──エボⅤはとかくインプレッサ等と比較されがちですが、両者の違いはどういうところなんでしょう？
片岡　インプレッサは速いんですが、特性がランサーよりもピーキーで、ある程度腕のあるドライバーが乗らないとタイムが出ないクルマなんです。エキスパート向けと言ったらいいですかね。それに対し、ランサーはマシン特性もマイルドで、ビギナーの方が乗ってもそこそこ速く走れてしまうんです。両者それぞれ魅力あるクルマなんですが、簡単にいうとそういう違いがありますね。ですから、何も知らない人が両方乗った場合、タイムが出やすいのはランサーでしょうね。

先が読めないドラマチックな展開、それがラリーの魅力です

──片岡さんから見るラリーの魅力はどういうところですか？
片岡　やはりドラマチックな展開が多いことと、実際のマシンの迫力のある動きでしょうね。ドライバーはいくらSSを速く走っても今何位なのか、他の選手の情報が入るまでわからないじゃないですか。それに、いくら初日に調子がよくても、２日目にマシンが壊れるかもしれませんし、他の選手が急激に追ってくるかもしれませんよね。余裕を持てそうでも持てないんですよ。でも、無事ゴールできたときの感動は何ともいえません。'96年はAPRCのグループＡチャンピオンになれましたが、それもギリギリの争いの結果なんです。実力のほかにもやはり運もよかったことは間違いないです。でも、これでチャンピオンになったからといって余裕は持てないんですよ。年々マシンもドライバーも確実に進歩してますからね。
──今までで印象深いラリーは？
片岡　ドライバーとしては、やはりインドネシア・ラリーでしょうか。熱帯特有の高温多湿で、突然のスコールがあるので、路面の変化が激しいんです。雨が降るとまったくグリップしなくなりますし、晴れるとカチカチに固まってしまうんです。それも場所場所によって全く違ってたりして、とても難しいラリーですね。
──今後の予定は？
片岡　まずは６月のチャイナ・ラリーに向けてテストを繰り返し行う予定です。いかに自分のラリー、自分の走りができるかが勝負の分かれ目になりますので、実力と共に運も味方につければと。チャンピオン目指して頑張りますよ。

(株)タスカ・エンジニアリングでマネージャーを勤めつつラリー参戦を続ける氏。現在はアジアパシフィックラリーを中心に活躍中。

でWRCに復活。感動の復活劇が期待されたが、'82年の1000湖ラリーでペンティ・アイリッカラが残した３位を最上位に、三菱は不振が続くことになる。そして翌年の1000湖ラリーを最後に、再度の休止を宣言してしまうのだった。

それから時代は２WDからアウディ・クワトロに代表される４WDへとシフトしていった。そんな中、三菱は４WDのドライブトレインを採用したスタリオンを開発するが、レギュレーションの改正などにより熟成できず、結果的にそこで得たノウハウはすべて次期主力マシンとなったギャランVR-4へ託されることになったのである。

1988年、RACラリーでアリバタネンのドライブにより、ギャランはWRCにデビュー。翌年のモンテカルロ・ラリーから本格参戦したギャランは、トヨタ・セリカやランチア・デルタなどのライバルに勝とも劣らないポテンシャルを発揮し、なんと参戦４戦目となる1000湖ラリーでミカエル・エリクソンが優勝、最終戦のRACラリーでもペンティ・アイリッカラが優勝を飾り、世界中に三菱とギャランの底力を見せつけたのだった。

そして、そのギャランVR-4のWRC参戦と平行し、次期主力マシンとして開発が進められていたのがニュー・ランサーである。'91年10月には、４G93エンジンを搭載したバージョンを、そして翌年'92年９月には４G63エンジンを、さらにボディ廻りをエアロパーツで武装した「ランサーエボリューション」を発表。エボリューションという名はここで初めて産声を上げることになったのである。ギャランの弱点だったボディの大きさから、駆動系、足廻りに至るまで大きく改善されたランサーエボリューション。いわばランエボの歴史はここから幕を開けたのだった。

そのランエボも５世代目を迎た今年、「今シーズンはやってくれるに違いない」そう感じたファンも多いことだろう。マシンの熟成も十分、スタッフの経験、ドライバーの力量も申し分ナシ。あとは運さえ味方にできれば最強のパッケージである。今後はWRC後半の活躍、そしてランサーの進化を見守っていくことにしよう。

MITSUBISHI LANCER Evolution Ⅴ

基本的なスペックはエボⅣと変わらないものの、トレッドが左右40㎜ずつ拡大されたのが最大の特徴。そのためボディもワイド化され、よりスパルタンな外観に仕上がっている。写真はデビュー戦、カタロルニア・ラリー。

ワイドトレッド化によりターマックでの性能は大きく飛躍。また、その効果はターマックよりも少ないだろうと思われていたグラベルでの性能も大幅に向上している。その完成度の高さは、三菱ラリーアートのテストドライバー、ラッセ・ランピが「これまでの三菱車の中でも最高のグラベルマシン」というほど。エボⅣよりもセッティングの幅も広がり、シーズン後半戦の活躍が期待される。

SEGA AM R&D分室 OFFICIAL FLATOUT!

「セガラリー2」の隠しコースをスクープ！

「RIVIERA」コースにパイロン倒しゲームが!!

パイロン
最終コーナー
入り口

それぞれの位置関係はこんな感じ。ちょうど最終コーナー手前に隠しコースへの入口が設けられる。当然、パイロンを倒さないとその入口は開かない。

なんと「RIVIERA」に隠しコース(!?)があることが判明！ コースというよりもオマケゲームの趣が強く、トラック状になったコースに立てられたパイロンを倒し、得点を競うというものだ。隠しコースの場所は、最終コーナーの手前あたり。左図の位置にあるパイロンを手前から順に倒すことで入口が開くようなっており、隠しコースに入るとタイムはストップ、そこだけのタイマーが回り始める。ただし隠しカー（デルタ＆セリカ）が使用可能になっているのが条件。

隠しコースの入り方

❶ パイロンを手前から倒す
まずは最終コーナーに設けられたパイロンを倒そう。隠しコース入り口側のパイロンから倒すこと！

❷ 入口が開く
パイロンを倒したら隠しコースの入口は開いているはず。開いていなければ失敗と考えよう。

❸ あとは隠しコースへ突入するだけ
入口へ入り、トンネルを抜けると隠しコースへと抜けることができる。ちなみにゲームモードはどちらでも入れるぞ。

これが隠しコースの様子。コースはそれほど大きくもなく、10秒程度で1周できてしまう。あとは時間内にパイロンを倒すだけ。

制限時間がきたら出口から本コースへ戻ればOK。うまくタイミングを取れば、順位を落とさず復帰することもできる。

ここでトップスコアをマークすれば、コース内に名前入りでマシンが展示されるという。

パイロン別の点数

赤パイロン	黄パイロン	緑パイロン
100点	200点	200点
最も多く並んでいるパイロン。点数は少ないがなるべくたくさん倒そう。	黄色いパイロンは、点数は緑パイロンと同じ200点だが、数が少ない。	黄色より数は多い。しかしある条件を満たすと300点の白パイロンが出現する。

パイロンを倒して高得点を目指せ！

パイロンは赤だけでなく、黄色と緑のパイロンが用意されている。それぞれ左の表のように点数が異なるので、効率良く倒していこう。

Information from AM分室

「セガラリー2」には「1」の時のような「隠しコース」はありません。これはなぜかというと、「1」の時は3コースだった標準コースが「2」では4コースになったからです。当然タイムアタックの時間が増え、通常4分を超えます。「アーケードのレースゲームで4分を超えるとさすがに集中力、体力の限界をオーバーしてしまうのではないか？」ということで話がまとまったのです。でも、なにかオマケを入れたい……開発も終わり近くになるとそんなことを考え始めました。そこで、今回の裏ワザはタイムアタックとはまったく関係のない、「パイロン倒し」に決めたのです。これならタイムアタック半ばにミスっていわゆる「捨てゲー」になってしまった時でもスコアアタックのチャンスが残ります。このパイロン倒しは結構奥が深いです（高得点のパイロンを倒すのには、ある条件を満たす必要があるのです！）。たまにはタイムアタックを忘れてパイロン倒しを楽しんでくださいね！

NO BGMモードもあり！

さらに裏技。なんとBGMを消してしまい、エンジン音とSEだけでプレイできる「NO BGM」モードもが用意されていた！ やり方は簡単。ゲームスタートするまでの間、スタートボタンを押しっ放しにしておけばOKだ。BGMがないほうが集中できるという人はぜひ試してみよう。

この画面になるまでスタートボタンを。画面スッキリモードとの併用も可能。

お便り・質問大募集!!

本コーナーでは読者からのお便り、質問等を大募集中！ AM分室に関することなら何でもOK！ 下のあて先まで送ってほしい。
【あて先】〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部「AM分室FLATOUT!」係

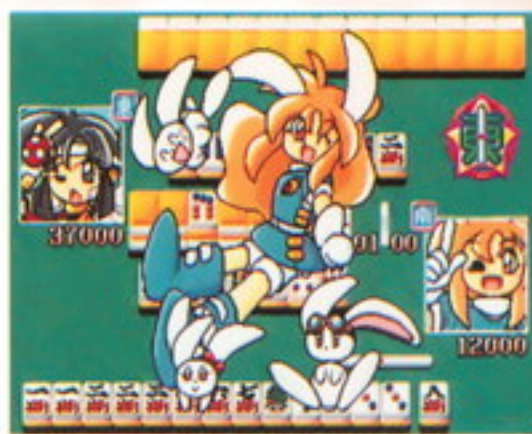
今週の

箱崎の母的占い

5/29金～6/4木

箱崎の母
占いの道に入りて二十有余年。最近はサタマガ編集部員の相談を聞いてあげる日々が続いているとかいないとか。

今週のラッキーさん

今週は「ぴょんぴょんキャルルの麻雀日和」よりキャルルさん。6月21日生まれのかに座。安定した日々を家族が崩していきます。特に、姉妹の場合は危険大。バタバタした毎日の中でもいろいろな変化が起き、ただの友達だと思っていた人が運命の人に変わることかも。お互い気持ちに素直になればいい関係が築けます。

金　運	へそくりが危ない！
健康運	睡眠はたっぷりと。
仕事・勉強運	このままだと赤点!?
愛情運	一歩進んだ関係に発展。

おひつじ座 3/21→4/20

男の子：心の迷いが表に出てしまうようですね。商談などはあなたのほうが不利。いろいろな逃げ道をある程度用意していったほうがよさそう。

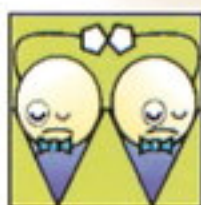
女の子：もっとあなたにあった生活をしていきましょう。レベルを下げてもゆとりをもっと持つのが吉。身体のほうが先に参っていましますよ。

自分の力で何とかできないと、今週は辛いかもしれません。それは周囲の人があなたにとってどれだけ重要な問題なのかわかっていないからですね。ここは気力で勝負しましょう。
幸運の鍵はスカイブルー、バスタオル、静かになれる時間。しわ寄せは週後半にやってきます。前半に無理をしすぎると、倒れちゃいます。

おうし座 4/21→5/21

男の子：今週は健康でいることに力を注ぎましょう。薄着で風邪を引かないようにして。もちろん暴飲暴食もダメです。タバコも控え目にね。

女の子：面白いアイデアがどんどん湧いてきます。今すぐ使えなくとも、後できっと役に立つものばかりのはず。くれぐれも忘れないように。

隠れたところに幸運が落ちている(?)という感じですね。でもそれは自分の足で探さしかないみたい。ヒントは必ずあるもの。それにわりと探しやすいはず。金運は安定しています。
幸運の鍵は赤、賭事、整然と並んでいるもの。今は短い期間でできるものにチャレンジしてみましょう。目先の目標を成し遂げることです!!

ふたご座 5/22→6/21

男の子：余分なことには首を突っ込まないこと。興味があるのはわかりますが、とばっちりを受けますよ。自分のことに専念してください。

女の子：心に幸せが満ちあふれていますね。この調子は来週まで持ち越しそうですが、その反面、来週にはその反動がきてしまうかも……。

あなたにとっていいチャンスはいくつか巡ってきます。いくつゲットできるかはあなた次第。使わなくていいお金は使ったつもりで貯金箱へ。きっと近い将来ピンチを救ってくれるでしょう。
幸運の鍵は金、まりも、生きているという実感。今はちょっと気弱になっている部分がありますよ。そこをつかれると大変。注意しましょう。

かに座 6/22→7/22

男の子：相手が何を考えているのかなかなか理解できません。相手もあまり話してくれないので平行線のまま。すっきりしない日々が続きそう。

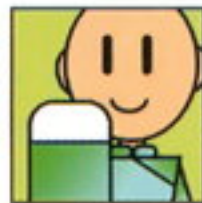
女の子：お金が絡んでくると、どうも人間関係がダークになってきますね。興味がないのなら、その場にいないこと。それが一番いいみたい。

詰まっていて、問題を1つ理解すれば、後はいもづる式にその他の問題は解明していくでしょう。でもそれが人間関係の場合、新たな事実が発覚してしまうことも。大変なのはソレ……。
幸運の鍵は茶色、コインのペンダント、くるくると回るもの。部屋の模様替えで気分一新するのはどうでしょう。ポスターを張るのも吉。

しし座 7/23→8/22

男の子：長く考えすぎて判断をかえって曇らせてしまう気配あり。ダメでもともとでいってみましょう。当たって砕けても、ちゃんと助けがきます。

女の子：現実を直視することで見えなかったものが見えてくるでしょう。金銭運も上り坂になってきます。共同戦線を張る仲間もできそうです。

集中力が途切れた時、思わぬケガや事故にあいやすくなってくるようですね。普段からの心がけがいい人は守護してくれる力が他よりも強いので、大した事態にはならないでしょう。
幸運の鍵は紫、電子機器、感情の炎。あなたが感情をコントロールできるようになれると、生活も楽になります。我慢することも大切です。

おとめ座 8/23→9/23

男の子：注意しているときっと見つけられるはずです。あなたのラッキーな運を吸い取っているものが……。近すぎて気づかなかったのかな？

女の子：諦めないで！　その思いはきっと天に届くでしょう。相手に伝える勇気が試されている時。大きな声ではっきりと意見を言いましょう。

今、あなたにないものと言えば『運』。チャンスはあるのになかなかモノにできない、そんな人は1人で外に出かけてみることです。あなたの運を高めてくれるものに出会えるはず。
幸運の鍵は紺、スニーカー、ゴムのような弾力のあるもの。総合的な運勢は決して悪くはないはずです。自信を持って、前向きにね。

てんびん座 9/24→10/23

男の子：いきなり高いところを目指してもケガをするだけ。ちゃんと自分の力にあったところから始めてみて。恥ずかしくなんかありません。

女の子：不安定な気持ちが消えないですね。それがあなたの進歩を妨げている原因。いつまでも逃げていてはダメ。もう少し自分に厳しく！

今の場所から移動しなくては幸せはなかなかやってこない、と出ています。失敗も成功もすべて何かをした『結果』なのですから。うらやましがっていないで、あなたも始めましょう。
幸運の鍵はターコイズ、吊すタイプのラック、希望を胸に抱くこと。周りの空気が一変するため、友達の顔ぶれも変わってしまうかも……。

さそり座 10/24→11/22

男の子：一度壁にぶち当たるまで、とことん走ってみましょう。何について悩んでいるのか、わからなければどうしようもありませんから。

女の子：もっと自分について理解してもらえるよう、努力をしましょう。他人が自分のことをどう思っているのか、聞くことも大切ですよ。

やったらやった分、あなたの力になっていきます。特に美術や音楽の方面に大きな進歩が見られます。先生や上司は厳しい評価をするけれど、それはあなたのため。素直に受け止めて！
幸運の鍵はチャイニーズレッド、休み時間、夢のおつげを忘れないこと。鏡の中のあなたはどんな顔ですか。それがあなたの真実の姿です。

いて座 11/23→12/21

男の子：妙に不安に駆られることがあるかもしれませんが、あまり気にしないこと。それは周囲の影響を過剰に受けてしまっているせいです。

女の子：同じ言葉でも発言者、雰囲気でずいぶん意味も変わってきます。もしかするとあなたが理解したものと意味が違うかもしれませんよ。

今週一番優先しなくてはならないことは、何ですか？　ここは1つに絞って行動しましょう。精神的に混乱しやすい時期なので、あまり多くのことを一度にしないように心がけましょう。
幸運の鍵は無色透明、つぶあんパン、靴の紐を揃えること。壁に張ってある掲示物は1つ残らずチェック！　中においしいものがあるかも。

やぎ座 12/22→1/20

男の子：いろいろなところにそれとなく探りを入れてみましょう。諦めていたことでも、何とかなるかもしれませんよ。でもお礼はきっちりと。

女の子：異性との付き合いの中で得るものが多い期間になりそう。特に相手が年上の場合、生涯の問題まで片づけてくれちゃう可能性もあり。

目の前に欲しいモノがあるのに手が出せないもどかしさ。慌てずゆっくりと順番を待ちましょう。それと判断力が欠けていますね。間違いを起こさないためには、常に平常心でいること。
幸運の鍵はオレンジ、帽子、戸締りはしっかりすること。病気やケガをしていた人は、順調に回復してくれます。思ったより早く治りそう。

みずがめ座 1/21→2/18

男の子：人から聞いた情報の中に、大きな誤りが……。うっかり他にそのまま話すと恥をかいてしまいます。曖昧なことは確かめてから行動を！

女の子：この時期は何事も満足のいく結果が出せるはず。でも、次はまったく違うものにチャレンジして。ワンパターンは癖になりますから。

運気が『波』の中にあるようです。来週まではこの波の影響が出ているので、今のうちリズムを掴んでおくと楽でしょうね。あと、勉強運が低下。宿題や範囲の聞き間違いに注意して！
幸運の鍵は黄色、ハンカチ、まっすぐな視線。ポイントは夜。1日何をしてどういう結果になったか、自分の行動を見直すとよくわかります。

うお座 2/19→3/20

男の子：後少しなら疲れていてもやってしまいましょう。今のあなたには粘りが足りないみたい。せっかくの幸運も漏らしてしまいますよ。

女の子：浮気心にかられやすい時かもしれませんが、あっちこっち手をつけて困るのはあなた自身。すべてが片づくまで、前へは進めませんよ。

実力、お金……、何かを貯め始める時ですね。ただし、周りにそれが知られないようにしましょう。貯った頃にすべて奪われてしまいますよ。無事満願成就の暁には、自分にご褒美を。
幸運の鍵は深緑、綿、まぶしい朝日の光。いろいろなことがありますが、恋愛運はよくなってくるでしょう。でも深みにはまらないように。

イラストの見方／■…絶好調！　■…ふつう　■…今ひとつ

はみ出し情報

今週から始った新コーナー「あの裏技をもう一度」では、読者のみんなからのリクエストを募集している。過去に発売されたタイトルで、もう一度知りたい裏技があるソフトならなんでもOKだ。また、同じように新作ソフトの裏技も募集しているからよろしくな。ハガキ待ってるぜ！

読者投稿サターン㊙テクニック・コーナー

裏技の極(きわみ)

今週から始った、新コーナーもよろしく！

- 裏技の極 初段 サターンソフト2本
- 裏技の極 一級 サターンソフト1本
- 裏技の極 二級 図書券3,000円分
- 裏技の極 三級 図書券2,000円分

初段 くっつけっと(テクノソフト)

超必殺技の組み合わせ！

富山県／宇都宮 省吾

オッス！　今週紹介するのは、カワイイキャラクターに、パーツ集めが楽しいバトルシミュレーションから。このゲームにはサターンオリジナルの15種類を含めた、全部で256個のパーツが用意されている。これらの特定のパーツを2つ以上組み合わせると、なんと必殺技を繰り出すことができるのだ。今回、紹介する必殺技の種類は、全部で10種類。この必殺技で、行く手を遮る敵を倒しまくれ！

ポイント

右図の通りにパーツを組み合わせる

技　名	必要装備パーツ
モットハトガデマース	シルクハット+(えんびふくorちょうネクタイ)
しんくうきあいだん	あかグローブ+む
バリバリアッパー	あおグローブ+む
ひゃくれつはりて	ぱー+まわし
まさまさぎり・かい	ようとうまさまさ+ちょんまげ
くぎうち	ごすんくぎ+ピコピコハンマー
ゆうしゃパンチ	せいなるうで+はかいのうで
にゃふふーん	とらねこグローブ+ねこくち+ねこしっぽ+ねこみみ+ねこグローブ
ラブリーおくさま	(おんなのこくちorおねえさんくち)+なべふた+エプロン+フライパン+ヤカン

あの裏技をもう一度

過去の名裏技(？)にスポットをあてる……　VOL.1

今週から始ったこのコーナーでは、過去に発売された名作ソフトの裏技を紹介していくぞ。

記念すべき第一回のお題はリアルなグラフィックと、迫真のストーリー展開から目が離せない3Dロボットシューティング「GUNGRIFFON」から。プレイヤーはロボット、ヘリなどに乗り込み、各ミッションに課せられた使命を果たすのが目的。4月に続編が発売されたばかりである。

21世紀初頭を舞台にした、ミッションクリア型のロボットシューティング。サタコレにもなっているので、要チェックしろ！

今回は、ミッション攻略に役立つ裏技6つを紹介。4月に発売されたばかりの「2」をプレイする前に、ぜひ、遊んでおきたい。

●いきなりエンディング

タイトル画面で下、上、右、A、左の順に押してメインゲームを選択すると、エンディングが見られる。

●無制限コマンド

タイトル画面でB、B、B、C、スタートの順に押すと、弾数が無制限になる。また、同じように上、右、下、左、Z、スタートの順に押すと、ジャンプの回数の無制限になる。

●オブジェクトカーソルを消去

タイトル画面で左、右、C、A、スタートの順に押す。このとき被弾音がしたら成功で、レーダーに敵を現わす黄色い点が表示されなくなる。

●敵がレーダーに映らない

タイトル画面でB、B、B、下、C、スタートの順に押す。この時、着地音がしたら成功で、レーダーに敵を表す黄色い点が表示されなくなる。

●敵がパワーアップ

タイトル画面で下、C、C、A、スタートの順に押す。この時、ジャンプ音がしたら成功で、敵がパワーアップする。

●風車の猛回転

「ハリコフ効果作戦」で、風車小屋の前まで行き、2P側のパッドのCを連打すると風車が高速回転する。

GUNGRIFFON EURASIAN CONFLICT

(ゲーム アーツ)

今回のお題

裏技大募集中

「裏技の極」では、セガサターンソフトの裏技を募集しています。ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号、取り上げたソフト名、裏技の内容、希望するソフト名（欲しい順番に3本）をわかりやすく書いて、右記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、謝礼を進呈いたします。

宛て先　〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)「セガサターンマガジン」編集部「裏技の極」係まで

本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては採用、掲載はいたしません。応募の際はご注意ください。なお、封書による応募は、ご遠慮ください。

Special Present For Readers From SEGASATURN MAGAZINE

INFORMATION

ついにベールを脱いだ新ハード、ドリームキャスト、そしてD2。サタマガも速くて深い情報をお届けするためスタッフ総動員フルパワー全開！ オーバーヒート気味……。次号も、ドリームキャストとD2を追撃取材！ 2週連続の大特集をお楽しみに！

STAFF

編集長 近藤 裕／**副編集長** 西村 亨／**編集** 石坂英作 三枝昭太 永田洋子 長谷 守 本郷正弘 岸田准一 福田知恵子 梅田浩二 黒谷慶大 砂金雅彦 窪田智子 是枝慶子 関 則義 松本真弓 遠藤恭子／**編集協力** ヘッドルーム（河野直之 高橋祐介 野本由起 斎藤阿都武） ターニングポインツ（稲元徹也 渡辺智子） メディアミックス（田中 茂） 山猫有限会社（浅川直樹 島田泰成） ベルスタッフ（久本希世史 森田 洋）／**アシスタント** 田所妙子 上田裕生 川崎 伸 吉岡要也 上野俊一 三宅裕丈 藤林豊典 田代泰之 伊藤政明／**ライター** 佐々木功一 戸塚義一 折原光治 窪田 剛 池袋サラ 櫛田理子 青山ようこ 梶原 智 岡崎栄子 小菅 誠 旗野彰彦 石田丈継 作山哲広 まさ 政綱大介 杉本穣司 鈴木敦子 森聖一郎 柴山道久 篠田 聡 たか・ぴー 中島健次 飯田REI 工藤 剛 種村美和子 元澤利明 金子光晴 村山和幸 松崎雄一郎 佐藤範英 倉橋和也 田中貴子 宍戸晃男 大地 将 衣川真由美 本澤 徹 岩片 翼 Ron Demand（酒井裕晶） 緒形光哲 金万義博 福永 寿 鈴木鋼一 坂井肇 徳弘 径 近藤謙太 猪又哲也 高橋実弥子 横田宗篤 青木留吉 出口裕子 箕浦光祥 大友 順 岡野英行 荒木由紀枝 渡辺淳子／**レイアウト** 村田雅英 渡辺 縁 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安芸子 篠原亜希 スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫 藤澤久美子） 金井真由美 吉田正人 大橋広史 木下友秀 青戸真理 ヴァック・クリエイティヴ 川野辺順子 嵩西義明 スタジオ・キャップ エイティ とりぴっと（並木美智子） キャリエール／**フォトグラフ** 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 小林士薫 佐々塚啓介 田中修一 井手宏幸 郡川正次 荒井英一 津留英一 相川経雄 松永和章 遠藤 勝 青森直樹 守屋貴章／**イラスト** 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子 北山貴代 中村久男／**写植** 三共社／**DTP** リクルートコンピュータパブリシング ローヤル企画／**校正** フィールドアップ／**広告営業** 辻順一 峯尾咲紀子 青木香織 森脇有香／**広告進行** 坂田和香子／**販売営業** 平山明徳／**印刷** 大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

セガサターンマガジン6月19日号は

6月5日発売です。

本誌の内容に関するお問合せは

03·5642·8185

平日の午後4時から6時まで

※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

5月00日号のプレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト（20名）
大阪府・立沢明美、岡山県・立岡宗希、愛知県・西村中也、石川県・真田克哉、広島県・行本三平、神奈川県・高砂謙次、東京都・飯田渡、北海道・今岡捻冶、新潟県・川田久司、兵庫県・仁科治樹、長野県・大森拓弥、千葉県・千田暢、東京都・福浦清一、岩手県・遠藤覚、山形県・福岡直子、奈良県・近藤尚登、沖縄県・内田志津男、島根県・崎村博史、山梨県・牧岡潤一郎、神奈川県・中祐介

②「ラングリッサーV the end of legend」Tシャツ（5名）
岡山県・清水誠司、宮城県・八子裕省、愛媛県・藤川大輔、岩手県・熊谷一嘉、群馬県・高梨さえ

③「レイディアント シルバーガン」シングルCD（10名）
群馬県・鶴岡哲也、北海道・松澤弘行、新潟県・鈴木行彦、千葉県・矢部嘉宏、石川県・蔵真也、鳥取県・飯田浩之、沖縄県・山崎和貴、千葉県・木村隆一、大阪府・武内哲也、大阪府・湊伸矢

④片桐彩子ポスター（5名）
神奈川県・大野勝巳、兵庫県・熊本善一郎、大阪府・坂根幸徳、埼玉県・芦川公紀、鹿児島県・広田茜

⑤「悠久幻想曲2」セット（5名）
東京都・佐久間徹、福島県・大内諭、福岡県・因幡まどか、埼玉県・河内晶、福島県・佐藤翔子

セガサターンマガジン

読者プレゼント

■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の賞品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、氏名、生年月日、住所、電話番号、希望の賞品番号と賞品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは6月12日（当日消印有効）発表は本誌'98年Vol.21の誌上で行います。※賞品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2ヵ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。（TEL 03-5642-8185）注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

1 セガサターン対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'98年6月12日までに発売されるセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない賞品名を記入の場合、またはソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部よりあらためて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2 「GALAPAGOS」ソフト●3名

発売中／提供：セガ

うまく「ガラパゴス」を誘導してあげよう。なかなか思うようには進んでくれないところがミソの新感覚3Dアクションパズルなのだ。
※ハイブリッド版のパソコン用ソフトです。

3 あるくんです●5名

発売中／提供：エニックス

携帯ゲームとしてはもちろん万歩計としても楽しめるぞ。気をつけてあげないと、穴に落ちていたりお腹を空かせていたりするよ。

4 「BAROQUE」テレカ●10名

提供：スティング

ソフトが発売になったけど、プレイしたかな!? 独特の世界が気になっている人も多そうだよね。ゲームショウで販売されたテレカをプレゼントだ。

5 ゲームバンク ゲームセット●5名

提供：ゲームバンク

「プライマルレイジ」などゲームバンクのソフトをセットでプレゼント。なにが当たるかはお楽しみにね。